Tot.304

《FFXIII》系列新作即将公开，《真・北斗无双》12月发售预定！

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

攻略透解

女神异闻录4 午夜竞技场
新超级马里奥兄弟2
那由多的轨迹

研究中心

VR战士5 最终决战
口袋妖怪 黑・白2

前线狙击

怪物猎人4
变形金刚 赛博坦的陨落
无间龙头

游戏名人堂

小岛秀夫
25年特工传奇

特快专递

职业进化足球2013 Demo
太鼓之达人 小龙与不可思议的宝珠
.hack//Versus

读游戏

零 真红之蝶
六大结局解读

生化危机6
CAPCOM总部突入！
UCG编辑亲赴大阪 全球最速试玩
完成版内部体验+主创团队专访

新闻专题

3DS LL
重量级开箱报告



Gamehalo DVD+
光环4 飞向黎明 电影海报

Gamehalo
生化危机6 最新试玩影像
零 真红之蝶 新增结局赏析/CJ2012 Showgirl特辑
游戏试玩 人间大炮 钉子户克星大展身手 | 洞穴探险 UCG考古队寻宝记
新作影像 末日余生 | JOJO的奇妙冒险 全明星大乱斗 | 潜龙谍影崛起 复仇 | 死或生5

2012.8B 定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
16>
9 771008 060006

更多，访问：73139.blog.163.com

本书历史期刊
以及其他PDF杂志
请访问：
http://73139.blog.163.com

免责声明：本站所有杂志源自网络收集，版权归原创作者或原公司所有，本站不承担任何法律责任和连带责任。
如果本站发布的资源已经涉及到您的版权，请速与本站管理员联系，本站承诺在24小时之内删除。



更多，访问：73139.blog.163.com

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

游戏情报站 —— 3
PS电玩大本营 —— 9
排行榜 —— 10
黄金眼 —— 12
前线狙击 —— 14
新作短波 —— 24
新闻专题 —— 26
焦点 —— 32

游戏情报站要闻

《最终幻想 Versus XIII》已取消或改为《FF15》? 3
《最终幻想 XIII 闪电传说》9 月 1 日公开 4
3DS 销量增长，Wii U 本财年出货目标 400 万 5
《真・北斗无双》12 月上市，内容双倍提升 5

前线狙击

怪物猎人 4 14
无间龙头 20
变形金刚 赛博坦的陨落 22



P32 焦点

生化危机6
UCG编辑亲赴大阪 全球最速试玩
完成版内部体验 主创团队专访

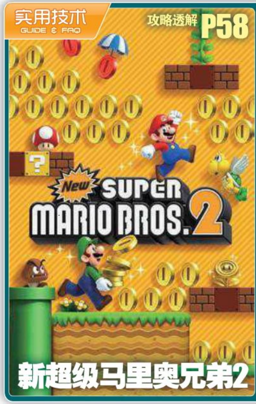


总第304期 **8B**

COVER STAFF
封面用图：《生化危机 6》
封面设计：一刀

©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED

实用技术 GUIDE & FAQ



攻略透解 P58
新超级马里奥兄弟2



P43
那由多的轨迹



P50
女神异闻录 4
午夜竞技场

攻略透解 —— 43
特快专递 —— 64
3DS应援团 —— 70
VITA命 —— 72
游戏进行时 —— 74
研究中心 —— 76

攻略透解

那由多的轨迹 43
女神异闻录 4 午夜竞技场 50
新超级马里奥兄弟 2 58

特快专递

.hack//Versus 64
职业进化足球 2013 66
太鼓之达人 小龙与不可思议的宝珠 68

研究中心

VR 战士 5 最终决战 76
口袋妖怪 黑・白 2 78

读编交流 EDITOR & READER





游风艺苑 —— 109
读编往来 —— 110
小编寄语 —— 116
发售表 —— 118
天下聚会 —— 120

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

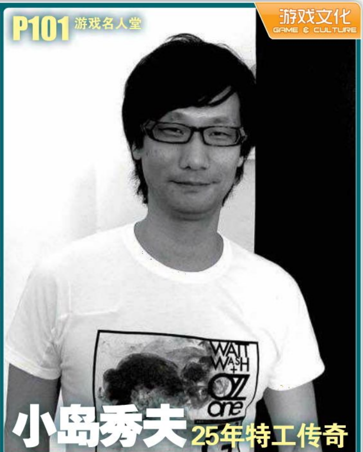
游戏文化 GAME & CULTURE



P96 读游戏
零 真红之蝶 六大结局解读



人生赢家 P87
游戏是生命的延伸
《爱情公寓》总导演韦正访谈



P101 游戏名人堂
小岛秀夫 25年特工传奇

人生赢家 —— 87
多边共享 —— 90
风林火山VS —— 94
读游戏 —— 96
游戏名人堂 —— 101
自由谈 —— 106

收藏者：

收藏日期：

更多，请访问：75139.blog.163.com

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

怪物猎人 4 14
魔法工厂 4 13
太鼓之达人 小龙与不可思议的宝珠 12 68
新 Love Plus 74
新超级马里奥兄弟 2 13 58 光盘

NDS

口袋妖怪 黑・白 2 78

PS3

.hack//Versus 64
514 废墟 25
FIFA 13 光盘
JOJO 的奇妙冒险 全明星大乱斗 光盘
职业进化足球 2013 66 光盘
VR 战士 5 最终决战 76
变形金刚 赛博坦的陨落 22
地铁 最后之光 25
黑暗血统 Ⅱ 光盘
末日余生 光盘
女神异闻录 4 午夜竞技场 12 50
潜龙谍影崛起 复仇 光盘
如龙 1&2 高清合集 光盘
斯巴达克斯 传奇 光盘
死或生 5 光盘
跳舞吧 4 光盘
铁拳 TT2 光盘
托尼霍克滑板 HD 13 光盘
无间龙头 20
无尽传说 2 光盘
邪恶联盟 凡尘之神 光盘
新枫之谷 光盘
灾害之源 疫病爆发 光盘
战地 3 光盘

PSP

浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒 24
那由多的轨迹 12 43
强袭魔女 白银之翼 75

PSV

奥加领域 24

Wii U

复仇者联盟 地球保卫战 光盘
黑暗血统 Ⅱ 光盘
跳舞吧 4 光盘
邪恶联盟 凡尘之神 光盘

X360

514 废墟 25
FIFA 13 光盘
职业进化足球 2013 66 光盘
VR 战士 5 最终决战 76
变形金刚 赛博坦的陨落 22
地铁 最后之光 25
复仇者联盟 地球保卫战 光盘
黑暗血统 Ⅱ 光盘
量子谜题 13
女神异闻录 4 午夜竞技场 12 50
潜龙谍影崛起 复仇 光盘
人间大炮 13
斯巴达克斯 传奇 光盘
死或生 5 光盘
跳舞吧 4 光盘
铁拳 TT2 光盘
托尼霍克滑板 HD 13 光盘
无间龙头 20
邪恶联盟 凡尘之神 光盘
新枫之谷 光盘
灾害之源 疫病爆发 光盘
战地 3 光盘
战争机器 审判日 光盘
祖玛复仇 13

Gamehalo



本期光盘精选内容





特别收录

CAPCOM @ UCG 特别企划
生化危机6
全球最速最新影像
CJ2012 Showgirl特辑
斗剧2012 灵魂能力V
项目中国区预选4强赛

游戏试玩

人间大炮
钉子户克星大展身手
洞穴探险
UCG考古队寻宝记

新作影像集锦

职业进化足球2013
无尽传说2
黑暗血统Ⅱ
FIFA 13
跳舞吧4
JOJO的奇妙冒险 全明星大乱斗
复仇者联盟 地球保卫战
战地3 重甲杀戮（新DLC）
战争机器 审判日
邪恶联盟 凡尘之神
末日余生
新枫之谷
潜龙谍影崛起 复仇
新超级马里奥兄弟2
灾害之源 疫病爆发
斯巴达克斯 传奇
铁拳TT2
托尼霍克滑板HD
死或生5
如龙1&2 高清合集

电影前线

光环4 飞向黎明 | 死亡录像3 起源
魔境仙踪超人 | 钢铁之躯

ENDING SONG

女神异闻录 4 午夜竞技场 OP

本期光盘特别附赠

UCG303游风艺苑作品







您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/fnHR5gzGW_E/
密码:UCGACAPCOM

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①女神异闻录 4 午夜竞技场	Atlus ②	格斗 ③
④多机种	ペルソナ4ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ ⑤	⑥ 日版
	2012年7月26日 ⑦ 1~2人 ⑧	8100日元 ⑨
	对应机种为PS3和X360 ⑩	⑪对应玩家年龄：12岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：马 骏
宋 恺

编　　委：冯 健
王锐愚
衣山川
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年8月16日
定　　价：人民币12.00元

更多，访问：73139.blog.163.com

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

DIGEST 本期大事记

07.20 板垣伴信的英灵殿工作室宣布与韩国Doobic公司成立合资公司共同开发投资超过500亿韩元的《恶魔三全音》。

07.22 据传Square Enix已取消《最终幻想Versus XIII》，或将该作改为《最终幻想XV》。随后SE社长和田洋一在Twitter上发言否认。

07.25 日本政府有关部门介入调查31起PSV充电着火事件。索尼表示原因为用户使用不当，并非设计缺陷。

07.26 任天堂发布本财年第一财季财报，亏损额同比大幅降低，本财年内Wii U出货量预计为400万台。

07.26 中国最大的游戏展会ChinaJoy于上海举办，SCE Asia此次携PSV大规模参展，但是并未公布行货PSV的上市计划。

07.28 3DS LL开始在日本上市，首发两日销量为19万3441套。《新超级马里奥兄弟2》首周销量突破43万套。

是否最早投入次世代之争一点儿也不重要，我们之所以相信这是任天堂推出Wii U的时机，是因为这将对世界非常重要。



任天堂社长岩田聪表示，Wii U将会是对世界十分重要的产品。他还表示，不管索尼与微软的次世代主机是怎样的，任天堂将会坚持走自己的路。

业界声音

《最终幻想Versus XIII》已取消或改为《FF15》？

美国知名游戏博客站Kotaku于7月22日报道了一则传闻：《最终幻想Versus XIII》已经被取消！由于Kotaku过去报道的多则内幕消息都得到证实，这篇报道引起了业界的强烈反响，被认为是可信度极高的消息。

Kotaku的报道中说，《最终幻想Versus XIII》已经在“几个星期之前被正式取消”，此举严重影响了Square Enix员工的士气，整个第一开发部陷入低迷的气氛之中。报道中还说，为了不影响股价，SE不打算对外公布该作取消的消息，使其成为永远的雾件，让玩家渐渐将其遗忘。

《最终幻想Versus XIII》从2006年E3展公布至今，已经过去了6年多，但是从未以实际游戏形态展出，人们所看到的只有一些CG动画。今年3月，制作人野村哲也曾对《FAMI通》杂志表示“已经做好公布新情报的准备”，然而在E3展即将到来之时，SE却表示《最终幻想Versus XIII》不会参展。

当年Square Enix打算将《最终幻想XIII》作为系列进行发展，至少规划了5个作品。但是《最终幻想XIII》业界评价不佳，《最终幻想Agito XIII》最终更名为《最终幻想 零式》，《最终幻想Versus XIII》似乎也没有必要再坚持“XIII”之名。据Kotaku从其他渠道获得的消息，《最终幻想Versus XIII》也有可能是变成了《最终幻想XV》，毕竟根据



▲此前《最终幻想Versus XIII》的某段预告片中其实已经有部分实际游戏画面，与之前的CG动画相比水准有较大的差距。

已知情报，本作的故事背景与《最终幻想XIII》本来也没有多大关系。

Kotaku的传闻曝光之后没多久，《GamesMaster》杂志也刊载了《最终幻想XV》的传闻。该杂志称他们的消息渠道绝对可信，报道中说《最终幻想XV》开发至今已有4年时间，2010年1月《最终幻想XIII》发售后开始进入全力制作阶段（当时野村哲也曾对外表示《最终幻想Versus XIII》开始进入全力开发阶段），团队规模超过200人。据称本作的导演是参与了《最终幻想IX》、《最终幻想XII》的伊藤裕之。具体游戏内容方面，本作的战斗系统是《最终幻想XII》的进化版，玩家可以攻击敌人身体的任何部位。游戏将采用开放式世界，SE社长和田洋一希望世界规模超越《上古卷轴V天际》，而且将会有类似于《刺客信条》的拥挤都市。据称本作的目标是在销量和评价上全面超越《最终幻想VII》，对应平台为本世代的高清主机。至于该作是否就是换了个名字的《最终幻想Versus XIII》，根据推测，即使《最终幻想XV》的设定发生了变化，也应该会沿用《最终幻想Versus XIII》的一些开发成果，因为SE最擅长“废料利用”。

对于《最终幻想Versus XIII》已经取消的传闻，SE社长和田洋一很快在Twitter上发言否认，他表示刚刚参加了本作的定期会议，演示中的城市场景将会让人感到震撼。尽管如此，在日本游戏业界，游戏公司高层为了打压传闻而发表言论混淆视听的情况也经常出现，任天堂就曾多次否认3DS LL的存在。《最终幻想Versus XIII》是否会有上市的一天？目前谁也无法确定。

3DS LL首周销售近20万



3DS LL在日本的首发目前已确定取得圆满成功。据Enterbrain的统计数据，自7月28日在日本上市后，3DS LL的首周销量为19万3441套。由于是在周末上市，所以这一统计数据是28、29两日的销量数字。

与3DS LL同日上市的《新超级马里奥兄弟2》也大获成功，首周销量突破43万套，这还不包括它的下载版。

《瑞奇与叮当 前线大突击》



索尼日前宣布将于今年秋季在PSN上推出《瑞奇与叮当 前线大突击（Ratchet & Clank: Full Frontal Assault）》，本作在保持系列经典传统的同时，将会加入塔防要素。在本作中，玩家将会扮演瑞奇、叮当与Qwark船长，总共有5个关卡，分布于3个星球。本作支持线下双人分屏游戏以及线上合作模式。

更多，访问：73139.blog.163.com

INFO

新闻短波

《战地4》明秋测试

在最近公布的《荣誉勋章 战士》的最新预告片中，EA确定《战地4》正在开发中，将于2013年秋季开始进行测试。凡是预订《荣誉勋章 战士》限定版的玩家，即可获得《战地4》的测试资格。



《风来的西林4》移植PSP

Spike Chunsoft宣布，NDS游戏《风来的西林4》将会强化移植PSP，定名为《不可思议的迷宫 风来的西林4+》。本作将于今年10月发售，定价4620日元。与NDS原作相比，本作将会增加3个新迷宫。



沙箱式《无双》新作?

Koei Tecmo的制作人小笠原贤一透露，他希望打造《真·三国无双》和《战国无双》之外的又一个支柱型《无双》新系列，并且希望制作开放世界的《无双》新作。

《孤岛危机3》可能出Wii U版

今年5月曾经表示《孤岛危机3》推出Wii U版"机会不大"的Crytek最近改口，制作人Mike Read表示，Crytek正在与任天堂合作，《孤岛危机3》登陆Wii U"不无可能"。

《龙之信条2》计划中?

Capcom制作人伊津野英沼表示，他打算开发《龙之信条》的续作，因为本作的世界规模只有他预想的三分之二大小，他还有许多想法想要在游戏中实现。

微软伦敦工作室

微软最近宣布成立伦敦工作室，该工作室将会致力于为X360开发休闲游戏和免费游戏。

《最终幻想XIV 重生国度》登场

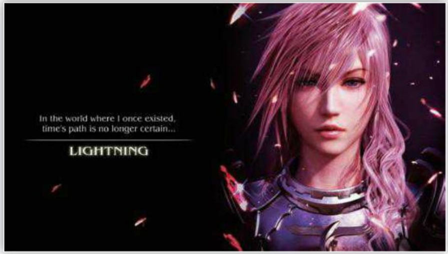
Square Enix日前宣布，《最终幻想XIV》经过大幅改造更新后，新推出的"2.0版"将更名为《最终幻想XIV 重生国度（Final Fantasy XIV: A Realm Reborn）》，本作的PS3版将于今冬发售。



《最终幻想XIII 闪电传说》9月1日公开

Square Enix日前宣布，将于9月1日正式公开《最终幻想XIII》新项目的情况。SE将于8月31日至9月2日期间在东京涩谷举办《最终幻想》25周年纪念活动，首日是主要面向媒体和Square Enix Members会员的庆祝仪式以及DEMO演示，在第二天上午11点30分将会举办舞台活动，叫做"最终幻想XIII 闪电传说：新开发进展解说"。

所谓的"最终幻想XIII 闪电传说"究竟是传闻中的《最终幻想XIII-3》，还是一个新的大型资料片？目前还无法确定。在9月1日的活动中，本作的制作人、导演、美术总监和其他成员都会出席。届时还有《最终幻想XI》的音乐演出，以及《最终幻想XIV》的特别舞台活动。



▲闪电的故事尚未结束。

9月2日的活动中将会有《最终幻想VII》的15周年舞台活动，届时会有该作的声优登台，相关开发者也会出席广播剧录制现场。至于届时是否会有《最终幻想Versus XIII》详情公布，又或者是传说中的《最终幻想XV》，敬请关注本刊的后续报道。

X360上季度仅出货110万台



微软近日公布了2012财年第四财季（4月1日～6月30日）的财报。该季度负责X360事业的娱乐设备部营业收入为2.92亿美元，同比提高20%。该部门全年收入同比增长了8%。不过在此财季X360的出货量只有110万台，去年同期为170万台。Xbox LIVE的会员数量则是同比增长了15%。

4～6月是业界的传统淡季，主机销量不高是预料之中，不过整个财季只有110万台的出货量还是有点令人失望。而且在该财季，微软集团也出现了4.92亿美元的净亏损，总销售额则是同比增长4%，达到180.6亿美元。

Ouya主机将搭载OnLive云游戏服务

本刊曾报道搭载Android系统的电视游戏机Ouya将于2013年春季上市，该主机通过Kickstarter网络融资平台筹集资金的方式成为业界话题。现在Ouya主机又增加了一个重大卖点：云游戏服务供应商OnLive宣布，Ouya主机首发当日就会有OnLive游戏点播服务可用。

OnLive公司总经理Bruce Grove表示："初次听说Ouya，我们就很高兴有这种更便宜、更开放的家用机。与Ouya一样，我们是以让更多人玩到高品质游戏为理念，我们将继续朝此方向努力。"

机身"只有魔方大小"的Ouya主机也许不会有太强的性能，但是通过OnLive的云游戏服务，就可以玩到画面强悍的高质量大作。目前的Kickstarter网络融资中，Ouya已经获得了4.3万人的投资支持，融资额超过550万美元。

另外，Square Enix令人意外地成为首家确定支持Ouya的大发行商，目前已经确定《最终幻想III》将作为Ouya的首发游戏之一推出。

"《MGS》系列"就像奥运会一样，是三四年举办一次的盛会，我们用尽全力，就为了在世界舞台上战斗。



伦敦奥运会火热进行中，小岛秀夫说对他的团队而言，开发《MGS》就像是为奥运会而备战的运动员，随着比赛的临近，训练也会越辛苦，总想着比完这次就退休。但是"发售之后，又开始想下一场比赛了"。他似乎暗示着自己的下一场比赛就是《MGS5》。

业界声音



更多，访问：73139.blog.163.com

《真·北斗无双》12月上市，内容双倍提升

Koei Tecmo 日前宣布，将于今年 12 月在 PS3/X360 上推出《真·北斗无双》。本作将完整承袭前作“罗王篇”的内容，内容强化并增加“天帝篇”与“修罗之国篇”。首次接触《北斗神拳》的玩家也能完整了解剧情。而体验假想剧本的“幻斗篇”也经过革新，让原作中戏份不多的个性角色也有更多露脸的机会，此外也会有新剧本提供下载。

本作的可操作角色数量将大幅增加，前作中以 NPC 身分登场的修无常、修武等角色都将成为可操作角色，还有新登场的法尔哥、魁王等，内容丰富度为前作的两倍以上。本作的招式种类也大幅增加，在前作的挑衅、特有体术之外，还追加了回避、冲刺等动作。





3DS销量增长，Wii U本财年出货目标400万



任天堂日前公布了今年 4 ~ 6 月的季度财报，该季度继续亏损 103 亿日元，不过比去年同期的亏损 377 亿日元已有大幅好转。业绩好转的重要原因是 3DS 销量增长，达到 186 万台，而去年同期只有 71 万。目前 3DS 全球累计销量已突破 1900 万台。至于 Wii 的销量目前仍然是大幅下跌中，季度销量只有 71 万台，去年同期为 156 万台。

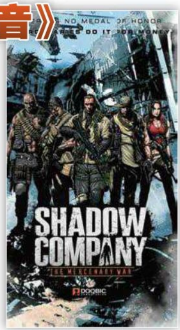
任天堂预计本财年将扭亏为盈，全年利润预计为 350 亿日元。任天堂相信年底发售的 Wii U 将大幅提升其经营表现。预计本财年 Wii 和 Wii U 的出货量合计为 1050 万台，分析家认为其中 Wii 大约为 650 多万，Wii U 在 2013 年 3 月 31 日之前的出货目标应该是 400 万台左右。市调机构 Screen Digest 分析家 Piers-Harding Rolls 表示，400 万台的财年内出货量是可以达成的，但是还要取决于首发价格和发售日期。

板垣伴信联合韩国FPS名门重塑《恶魔三全音》



THQ 公司由于深陷经营困境，此前放弃了板垣伴信新作《恶魔三全音（Devil's Third）》的发行权，板垣伴信的英灵殿工作室只有另寻合作伙伴。近日板垣伴信表示已经与韩国 Doobic Game 工作室合作设立合资公司“VALHALLA & DOOBIC”。《恶魔三全音》就是这家合资公司的第一个大项目，两家公司合作的是本作的 PC 网游版，家用机版可能会再寻找在电视游戏领域较有实力的发行商代理。

根据官方公布的数字，《恶魔三全音》的开发成本高达 500 亿韩元（折合约 2.8 亿人民币）。这次公布的 PC 网游版将搭载单机游戏的庞大剧情，以及多种多人模式。除了《恶魔三全音》之外，VALHALLA & DOOBIC 也将共同开发 Doobic 方面的 FPS 新作《暗影军团（Shadow Company）》，该作未来也有推出家用机版的可能。英灵殿工作室称赞 Doobic 是“韩国第一的 FPS 开发公司”，希望通过这次合作推动《恶魔三全音》的跨领域发展。



▲Doobic预定今年推出的《暗影军团》有望通过英灵殿工作室制作家用机版。

《GT赛车6》确定开发中

《GT 赛车》制作人山内一典日前出现在 China Joy 的 SCE Asia 展台，并在媒体问答期间确认《GT 赛车 6》正在开发中。他表示，《GT 赛车 5》完工之后，Polyphony Digital 就开始着手于《GT 赛车 6》的总体游戏框架，本作将会采用最先进技术打造，以“最先端的表现力”为目标。至于 PSV 版《GT 赛车》，山内一典表示如果要做这款游戏的话，将会充分利用 3G 随时随地可玩的特性。



INFO 新闻短波

《召唤之夜 5》登陆 PSP

NBGI 日前宣布，《召唤之夜 5》将会登陆 PSP，发售时间未定。在本作发售之前，NBGI 会先在 PSP 上推出《召唤之夜 3》和《召唤之夜 4》的移植版，分别于 10 月 4 日和 11 月 15 日发售。



Capcom 小幅裁员

开发了《丧尸围城 2》的 Capcom 温哥华工作室，最近决定裁员 7%，理由是这些员工不适合 Capcom 的其他项目。

id 次世代新作开发中

最近 id Software 发布了招聘启示，表示其正在为次世代主机开发一款未公布的新作。id 要求应聘者应熟悉其游戏、角色、品牌与世界观，也就是说，这款次世代新作可能是 id 已有的游戏系列续作，包括《毁灭战士》、《雷神之锤》、《狂暴》等。

《战国无双 4》目指 2014 年 2 月

Koei Tecmo 的鲤沼久史日前在 Twitter 上表示，公司已经将 2014 年 2 月锁定为《战国无双 4》的发售时间。之所以选择这个时间，是为了庆祝“《战国无双》系列”诞生十周年。

业界声音

我认为任天堂正在稳步转型为一家软件公司。



前 EA 副总裁 Bing Gordon 最近发言称，他相信任天堂最终会淡化其主机硬件业务，逐渐成为一家游戏软件公司，然后将其游戏移植到智能手机上。

更多，访问：73139.blog.163.com

PSV发生31起充电起火事故，索尼否认为质量问题

据日本《读卖新闻》报道，日本政府目前正在调查PSV在充电中发生自燃的事件。索尼方面表示，从去年12月发售至今，已经发生31起PSV充电燃烧事件，其中日本23起，其他地方8起。索尼已于7月12日向有关部门提交了所有自燃事件的详细报告，31起案例无一例外都是充电时充电线接口处起火，目前并无起火导致受伤的报告。

索尼方面表示，PSV的起火现象并非产品设计缺陷，因此不会召回。索尼认为之所以会起火，应该是当事人的PSV充电线接口有液体或其他易燃物质而引起。而这种由于自身使用不当引起的燃烧不在保修范围内，用户须自掏腰包维修。



育碧Wii U投资力度遭质疑

最近育碧召开了面向投资者的会议，有投资者对Wii U前景不看好，并质疑为何育碧如此大规模投资于Wii U游戏。对此，育碧创始人Yves Guillemot表示，育碧并未在Wii U上过度投资。目前开发的7款Wii U游戏中，5款是移植游戏，还有两款的开发成本远远不及《刺客信条》、《幽灵行动》等大作。Guillemot说："我们曾说过，出现这种创新机会的时候，需要的不是大投资的游戏，而是专注于创新。《雷曼》和《丧尸U》就是这种创新游戏。至于其他5款游戏，都是低预算的作品，某些移植游戏的成本不到100万欧元。所以我们不认为对Wii U的投资过大。"

Capcom利润增长近3倍

在上个财年的惨淡表现之后，进入新财年，Capcom在第一财季（4～6月）就交出了一份成绩不错的答卷。该季度Capcom销售收入大幅增长55.8%，达到186.2亿日元；净利润达到13.2亿日元，同比大幅提升2.9倍。《龙之信条》出货突破百万套，在日本本土的销售状况超出预期；《生化危机 浣熊市行动》出货突破45万套。

E3展继续留守洛杉矶

美国娱乐软件协会ESA日前宣布，未来三年的E3展将继续在洛杉矶会展中心举办。ESA会长Michael D. Gallagher说："电子游戏是全球娱乐市场的主导力量，没有哪个地方比洛杉矶更适合E3展。"

此前曾有消息说，ESA与洛杉矶会展中心合同期满之后可能会转移到其他城市举办。但是洛杉矶最终还是争取到了这一重要展会。今年E3展共为洛杉矶创收4000多万美元。

苹果将力推iOS对应专用手柄？

iOS设备的性能正直逼家用机，但是游戏手感却是个无法解决的难题，热爱传统游戏的玩家们都期待苹果推出iOS的官方手柄。事实上，苹果已经在进行相关的研究。

根据最近曝光的专利图，苹果已经申请了iOS专用游戏手柄的专利，其外形酷似索尼的DualShock手柄，将会通过RFID或者NFC与iOS设备无线连接。而此前几个月已经有传闻说苹果正在开发专用手柄。文件显示，苹果将在下一波产品中大量应用NFC技术，让iOS设备可以控制多种家电。不过根据随后的相关报道，苹果正在开发的其实并非iOS手柄，而是让iOS支持第三方手柄的相关技术。



有图有真相 SCENE

■冒险者计划

籍籍无名的Farm 51工作室日前公布了一款画面相当惊人的X360新作——《Project Adventurer》（暂名）。这样的画面至少让眼馋于《未知海域》的X360玩家们略感欣慰。不过本作并非动作冒险游戏，而是一款动作冒险FPS。除了已确定的X360和PC版外，本作也计划推出PS3版。





■PS全明星大乱斗场景预览

一组《PS全明星大乱斗》的场景图最近在网上泄露，可以清楚看到其中有来自《抵抗》、《未知海域3》、《生化奇兵 无限》、《杀戮地带》等游戏的场景。

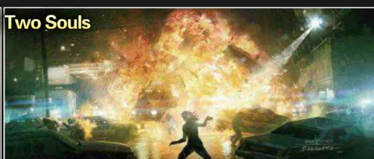
白金工作室接手《潜龙谍影崛起 复仇》后，游戏的开发进度迅速推进中，不过游戏画面似乎比当初小岛组的开发状态缩水许多。看这清一色方块物体、简单贴图的简陋场景，难免令人有些失望，但愿这只是局部现象。



■《MGR》画面缩水？

■Beyond: Two Souls





今年E3展上一鸣惊人的《Beyond》最近发布了一批游戏设定图，虽然David Cage屡次强调，本作的要点是"情感体验"，而非游戏刺激性，但是从设定图来看，本作将会有大量火爆场面，某些方面似乎与《无名英雄》类似。

更多，访问：73139.blog.163.com

ChinaJoy 2012 制作人访谈

时隔四年，SCE重返ChinaJoy，让电视游戏和掌机玩家也能在CJ会场中找到属于自己的一席之地。此次SCE可谓诚意十足，请来了山内一典和小野义德这两位明星制作人，火热的现场活动沸腾全场。而在互动活动之后，两位制作人分别接受了中国媒体的采访，采访过程中也透露了一些新情报，一起来看看吧！

《GT赛车》系列制作人 山内一典





——“《GT赛车》系列”将来是否有可能收录中国的赛道以及车辆呢？

山内：我明天就会去上海国际赛车场参观，如果觉得不错，将来有可能把这个赛车场收录到游戏中。至于车辆的收录，我今天从机场来会场的途中看到了许多中国出产的汽车，欢迎大家告诉我中国最酷的车型是哪些。（笑）

——您本人觉得《GT赛车5》在PS3上的表现如何？

山内：《GT5》开发了大概用了5年的时间，我觉得《GT5》开发的技术含量是十分高的，而《GT5》的表现充分体现出PS3的硬件机能，我本人对PS3的硬件机能十分满意。

——请问《GT》今后会考虑推出PSV版么？如果推出，您觉得PSV的哪些硬件功能可以让《GT》更加有趣？

山内：详细的计划这里我也不好说，不过如果要在PSV上推出《GT赛车》，PSV可以随时随地游玩、以及可以利用Wi-Fi和3G进行网络对战这两点会是PSV版的亮点。

——山内先生除了赛车游戏以外，还喜欢玩什么类型的游戏？

山内：我喜欢玩RPG还有AVG游戏，其实我也有想过做这一类游戏，但是因为《GT赛车》的开发非常耗时，所以总是没有时间去做。

——这次Chinajoy之行，山内先生觉得哪些地方给自己留下的印象最深？明年还会考虑来ChinaJoy吗？

山内：这是我第一次来参加ChinaJoy，我从来也没有想到地球上会有这么大规模的游戏展会，同时也感受到现场观众非常的热情。作为一名游戏制作人，我也十分希望可以接触更多玩家，如果明年有机会的话，我会再来。

——请问今后会不会在考虑在中国开设“GT学院”这类活动？

山内：我想这是一定会考虑的事情。

——传闻《GT6》已经开始制作了，请问今后这个系列的发展方向是怎样的？哪些方面可以再进化？

山内：目前还处于构思《GT6》内容的状态，在制作完《GT5》的时候，我觉得自己已经尽到最大的努力，也没想到有什么地方可以去改进，但之后不久又觉得有很多地方还可以做得更好，所以希望《GT5》那些没有做到的地方，能够在今后的《GT6》上实现。

——因为《GT》开发周期很长，《GT6》有没有可能在下一代主机上推出呢？请问山内先生对下一代主机有什么期望？

山内：我希望能够将最好最新的画面表现方式呈现在游戏上，而这种表现方式我想只有在最新的硬件上才可以实现。不过针对下一代主机，我还没有什么具体的想法。

《街头霸王》系列制作人 小野义德

——请问PSV版《街霸对铁拳》的开发进度如何？和PS3版相比有哪些更吸引人的要素？

小野：PSV版的开发度已经达到了99%，最后的1%是一些修正工作。PSV版和PS3版最大的区别，我想一个是走着玩、一个是坐着玩吧。对我而言，体验格斗游戏最好的平台依然是PS3，但PSV最大的特点是便携性，其次是研究性，可以随时随地对这款游戏进行研究。PSV与PS3的操作不同，但是有触控、AR等新机能，这为我们在格斗游戏的设计上增加了不少的经验。另外PS3版可以和PSV版进行对战或者协力游戏，这种跨平台的互动，这也是一种全新的体验。我刚刚说了那么多好处，相信今晚索尼会请我去吃好吃的。（笑）



——之前有传闻说小野先生因为疲劳过度而入院，请问现在您的身体状况如何？另外问，小野先生以前在活动上的表现会比较“疯狂”，而这次ChinaJoy活动感觉比较收敛，是不是也是因为身体的原因？

小野：非常感谢你的关心，我的身体已经完全没有问题了。至于舞台上比较收敛，也并不是我的身体问题，主要是因为旁边展台的美女实在太多了，站在舞台上刚好可以看到她们，让我有点走神。担心活动完之后没时间去看，其实现在进行采访也是这种心情。（笑）

——今后Capcom会在中国举行更多的格斗比赛吗？

小野：其实要Capcom自己在中国举办比赛是比较难的事情，而这次在ChinaJoy能够进行《街霸对铁拳》的比赛，全靠索尼的支持，所以今后希望能够和索尼一起举行更多这样的活动。

——小野先生三年前也来过ChinaJoy会场，请问您觉得今年和之前有什么不同？

小野：最大的区别是今年舞台的空调坏了，实在是太热了。不过我想如果这么说的话，你们一定会把我说的这段话给砍掉，那就回答正常点好了。其他的游戏展会，更多是把自己的产品（游戏）作为卖点去宣传的，而ChinaJoy的话，厂商更多是把自己作为卖点去进行宣传。而玩家来到ChinaJoy，就像来到一个大派对一样。我觉得这是ChinaJoy和其他游戏展会最大的不同，而这种感觉在今年更为强烈。

——我们得知即将推出的PSV版《街霸对铁拳》是可以和PS3版进行对战的，但是这两个版本在操作上会有不同，那么会不会因此产生不平衡呢？

小野：进行这种跨平台的要素，主要目的是想让更多的玩家进行互动，让玩家的范围进一步扩大，我们并没有考虑过两个平台之间对战的平衡性问题。如果玩家是为了追求公平的较量，展现自己的实力，可以选择与同平台的玩家对战，因为PS3版和PSV版的在线对战排行榜是各自独立的，所以这方面并不会受到影响。另外今后的PS3版是可以用PSV作为手柄进行操作的，而利用PSV作为手柄，在PS3上同样可以进行触摸屏的相关指令操作。

——像《街霸对铁拳》这类跨作品的梦幻对决游戏，今后Capcom会不会继续做下去呢？例如《街头霸王对VR战士》、《街头霸王对索尼全明星》等等。

小野：其实我们Capcom之前也做过很多跨品牌合作的游戏，因此我们并不会抗拒和哪个游戏品牌进行合作，如果将来有这些机会，我们都是非常愿意的。另外我想吐个槽，《索尼全明星大乱斗》PSV版竟然和《街霸对铁拳》PSV版在同一天发售，这让我情何以堪？（笑）

更多，访问：73139.blog.163.com

稀饭视点



该如何看ChinaJoy

作为一个游戏人，我每年都关注E3和TGS两大展会，随着今年厂商对于周边展会的重视，德国科隆展和美国圣迭戈国际动漫大会(San Diego Comic-Con International)也成为我关注的对象，这些展会上透露出的游戏信息对于玩家们来说就是一场场盛宴，能够一次性接收到如此多新信息的机会，哪怕是在这个网络普及化的年代也是非常稀有的，某种程度上，我愿意把这视为一场场属于玩家的狂欢。但在今年，直到胜负师启程出发时，我才意识到自己的国家也是有一个大型游戏展会的，那就是ChinaJoy。

要如何看待这个属于国人的游戏展会？我相信许多读者都会和我一样感到心里很矛盾，一方面，这是件值得高兴的事情，在自己的国家有一场属于游戏的盛会是许多其他地方的游戏玩家们都盼不到的事情。但另一方面，这个展会的水准比起国外展会的差距之大，“本土化”程度之高又让人实在难以对其抱有好感，整个会场的最大亮点甚至是最大重点似乎不是游戏本身，而是Showgirl和美女代言人。对于入场的观众来说，到底是感到自己在买椟还珠还是觉得大饱眼福，我是不太清楚，但可以肯定的是，从玩家的角度看来，这样的展会显然是令人失望的，Showgirl们可以为游戏展增色，但喧宾夺主就显得整个展会过于商业化而且内容空洞了。

> “但哪怕是在今年，直到胜负师启程出发时，我才意识到自己的国家也是有一个大型游戏展会的，那就是ChinaJoy。”

今年的ChinaJoy是否会有改善，此刻写下这篇文章的我并不清楚，但从各方消息看来，恐怕机会渺茫。某厂商招募的50位精壮中外猛男可能会换来一些女性玩家的尖叫，暴雪的《暗黑破坏神3》和SCE的展台应该也能让人眼前一亮，但决定一个展会对玩家是否有吸引力的还是展会本身所蕴含的信息量和那些与主题相关的看点，而这些都是ChinaJoy一贯缺乏的，尤其是对家用机玩家来说，整个展会上恐怕没有一个真正称得上是新消息的内容。那除了看Showgirl、看Cosplay和看猛男，到底ChinaJoy还有什么可看？

就我个人来说，既然不能期盼得到最新最前沿的消息，那么我们可以放低标准，关注外国厂商对于本土市场的新动向，例如今年SCE花了大笔钱在CJ设立展台，那肯定就意味着Playstation系列在内地有着新的商业计划，一些手上拥有外国游戏代理权的国内厂商也是值得关注的重点。在大环境无法改变的情况下，也只有改变自己的眼光，才能让ChinaJoy不会变成我们眼中的ChinaJoke。

纱迦视点



再议PSV

最近几个月见了不少圈外的成功人士，和他们谈游戏时肯定要谈到最新的掌机PSV，而这些成功人士说到PSV都是一副恨铁不成钢的样子。不过和普通玩家不同的是，他们在谈及PSV问题所在时很少会提及具体游戏，而更多提到的是PSV那糟糕的用户体验。

用户体验这个词是最近几年才流行起来的，其中最常提到这个词儿的用户应该是果粉，因为苹果在这方面确实做得很好，相比之下PSV在用户体验方面确实要差不少。纯属摆设的多线程、单一账户设定、缓慢的文件传输速度、极不友好的内容管理软件、功能贫瘠的网页浏览器……相信每一个PSV用户都可以掰着手指数出一大堆PSV不尽人意的地方来。这其中有些问题可以期待用未来的升级来解决，但也有一些恐怕只有等到PSV改良版推出才有可能了。

很多玩家都把PSV翻身的希望寄予《怪物猎人》PSV版，其实只要任天堂手中还握有《口袋妖怪》这张王牌，PSV就没有太大的希望战胜3DS。更何况以目前的形势来看，《怪物猎人》出在PSV上的可能性并不高。而PSV自身也并不是完美无瑕，在用户体验方面就有不小的改进空间，SCE倒不如趁游戏淡季好好改进一下。

最近还有一些读者来信询问如今PSV的情况和当年PSP相比如何。老实说如今PSV的情况要比发售初期的PSP更加险恶。PSP自公布以来，一直被舆论看作是打破任天堂掌机垄断的有力竞争者，玩家早已对任氏多年把持掌机市场心生厌倦，PSP可以说是气势逼人。PSP和NDS发售时间接近，两台主机初期战况非常焦灼，直到任天堂推出触摸世纪概念后才甩开PSP一骑绝尘而去。而如今的PSV前有3DS以近十倍销量全球大幅领先之，后有一大票智能手机和平板设备步步逼近，真可谓是险象环生。

而对PSV威胁更大的则是PSP。PSP虽然后期在欧美销声匿迹，但在日本却活得风生水起。首先是借助“《怪物猎人》系列”一举翻身，然后又借NDS和3DS更新换代之际抢班夺权，如今一举成为在日本最炙手可热的机种。对于技术力低下的日本厂商来说，投资在PSP上是明智选择，如果要开发PSV游戏势必又要面对种种技术问题并付出更高成本，而PSV的出师不利也给了日厂冠冕堂皇的拒绝理由。所以如今我们每周还能看到层出不穷的PSP新作公布，而给PSV的只有各种移植和冷饭。不过SCE目前又不能让PSP安乐死，因为PSP一倒，日厂的第一选择肯定是3DS而不是PSV。

从目前的形势来看，PSV在日本市场起死回生的难度很大，反倒是欧美还可一战。年底有《刺客信条 解放》这个顶级大作，再辅以一大票能较好再现HD版神韵的移植作品，还是能和3DS力拼的。至于用户体验方面的改进已经刻不容缓，如今玩家能选择的掌上娱乐方式太多了，PSV可不能既输软件又输硬件呀！

> “PSV在日本市场起死回生的难度很大，反倒是欧美还可一战。”

更多，访问：73139.blog.163.com

PlayStation® 游戏专页

虽然各位家中大都已有了很帅的黑色PlayStation®3 无线控制器，但在街上看到刚推出的金光闪闪的 PlayStation®3 金属金 DUALSHOCK®3 无线控制器，身为玩家的你，是否依然会产生心动的感觉呢？趁夏季为家中 PS3 添置一位耀眼伙伴，绝对不用对钱包怀有罪恶感！每只仅售价港币 $349，立即行动吧！



PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博
http://weibo.com/PSasia
"PS电玩大本营"腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

PS Vita限定版初音主机同捆装接受预订

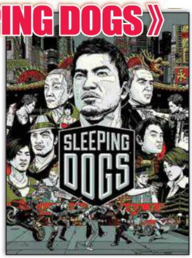


早些时候 SCEH 曾经宣布，"PlayStation®Vita HATSUNE MIKU 限定版 同捆装"（HK$ 3,488）将于 8 月 30 日（四）于香港限量推出，这款限量同捆装将于 8 月 1 日起至 8 月 15 日开始预订，有计划来港旅游戏的初音迷可到以下的 PlayStation®Platinum Shops 预订！同捆装包括特别设计的 PS Vita 3G/Wi-Fi 型号主机、PS Vita 游戏《NEXT HATSUNE MIKU Project DIVA》、PS Vita 记忆卡（4GB）、原创设计屏幕保护贴及原创设计 AR 卡片及 PS Vita Trooper Pack 主机包，另外游戏软件将与同捆装同日发售。

预订地点：PlayStationPlatinum Shop

商店名称	地址	电话	营业时间
DREAMSTORE HONG KONG LIMITED	香港湾仔湾仔道 188 号 东方 188 商场 G04 号铺	+852 3486 8650	11:30~21:30
GAME 88	香港湾仔湾仔道 188 号 东方 188 商场 2 楼 233–234 号铺	+852 2893 3430	11:30~21:30
GAME HOLLYWOOD	九龙旺角西洋菜街 14–24 号 荷里活中心 1 楼 24–26 号铺	+852 2780 2077	12:00~22:00
GAME SINO	九龙旺角弥敦道 582–592 号 信和中心阁楼 M24 号铺	+852 23885039	12:00~22:00
SATIF ELECTRONIC GAMES LTD–SINO	九龙旺角弥敦道 582–592 号 信和中心 2 楼 225–226 号铺	+852 2393 2844	12:30~22:30
GAME GLOBAL	香港湾仔轩尼诗道 130 号 湾仔电脑城 2 楼 202–204 号铺	+852 2891 0937	11:00~21:00
GAME GOLDEN	九龙深水埗福华街 146–152 号 黄金商场地面 18 号铺	+852 2729 6699	11:00~21:00
OCEAN	九龙观塘开源道 68 号 观塘广场 M21 号铺	+852 2345 9377	11:30~21:30
VICTORIA	九龙深水埗福华街 146–152 号黄金商场地面 52 号铺	+852 2361 3329	11:00~21:00

香港实景！《SLEEPING DOGS》8月14日发售



由 Square Enix 发行的全香港景开放式动作游戏《SLEEPING DOGS》（本刊译名：《无间龙头》）将于 8 月 14 日登陆 PS3！故事讲述卧底警察沈伟（Wei Shen）在香港黑社会周旋的故事。而令人惊喜的是游戏中多个角色由好莱坞明星声演，包括蜘蛛侠女主角 Emma Stone、《蝙蝠侠 开战时刻》Tom Wikinson 等，大家熟悉的陈冠希亦为第二男主角 Jackie MA 配音。卧底、黑社会这些长青题材陪伴香港人无数难忘的岁月，再加上以香港作为背景，绝对值得一玩！

万物之灵回归东京丛林



你在《东京丛林》里见过的动物应该不少吧，扮演小狗决战猫群，运用兔子找寻食物，可是本来人口稠密的东京连人影也没有，感觉始终有点荒凉……有了这回登场的新物种"上班族"，你终于可以"扮演"人类，让东京恢复"人气"了！"上班族"与其他追加角色一样可于生存模式中使用。

追加名称：TOKYO JUNGLE：上班族
游戏平台：PlayStation®3 | 下载平台：PlayStation®Store | 价格：HK$19
使用语言：中韩文 | 推出日期：热卖中

多乐猫、三岛平八参战全明星



注意！支持 PlayStation®3 和 PlayStation®Vita 联机对打的《PlayStation®All-Stars Battle Royale》又有高手加入，分别是人见人爱的多乐猫和来自《铁拳》的三岛平八。三岛平八出招快狠准，相信各机迷不会感到陌生，实力不容置疑。至于多乐猫被称为高手大家亦不需要惊讶，因为没有人知道多乐猫会使出甚么招式来战斗，如此深不可测才是真正高手。我很有兴趣发掘多乐猫的潜力所在，你呢？

回到战国时代，和信长谈恋爱？



如果你喜爱玩正宗地域战争游戏、或在恋爱游戏中和女角色们谈恋爱、又或是对战国时代情有独钟的话，那我就要向你推荐玩款这游戏——《战极姬 3》，因为这游戏正是三者的结合体！和前作比起来，本作新增了两个势力的故事线，共提供 10 个势力的故事线，为系列有史以来之冠。加上全新战争系统，新增的"选择主将"、"新技能"和"装备道具"令战争登至另一高峰！

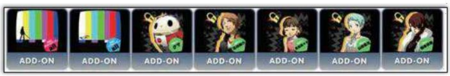


游戏名称：战极姬 3 制品版
游戏平台：PSP | 推出日期：热卖中
下载平台：PlayStation®Store
价格：HK$359 | 使用语言：日文

P4U最新追加

《女神异闻录 4 午夜竞技场》终于在 PS3 平台上展开他们的战斗了，不过主角们整天都穿着同一套服装的话，其实总有点觉得闷，那就不如为他们变装吧！PS Store 推出了不同的颜色套装及眼镜套装，可以为不同的角色带来全新的形象。

另外，还有不同的追加支援角色，在 VERSUS MODE 和 NETWORK MODE 中做支援，让你有更强大的战斗力！



追加名称：P4U All Color Variation Pack
P4U All Glasses Variation Pack
Navigator 系列（6 款分别发售）

游戏平台：PS3™ | 下载平台：PlayStation®Store
价格：HK$28~HK$74
推出日期：热卖中 | 使用语言：英日文



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS logo","PlayStation","△○×□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"Sony logo" is a registered trademark of Sony Corporation.

更多，访问：73139.blog.163.com

新闻资讯 排行榜

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2012年7月16日～7月22日

1 NEW 星之卡比 20周年特别收藏版 Wii

星のカ－ビィ 20 周年スペシャルコレクション

■2012年7月19日发售■ Nintendo ■平台动作■ 3800日元



本作是《星之卡比》20周年纪念作品，游戏收录了GB的初代到N64平台的《星之卡比64》合共6部作品，此外还收录了《星之卡比Wii》中的挑战关卡模式，以及介绍系列的历史模式。另外，游戏还附送了系列一些未公开过的资料集和音乐CD，极具收藏价值。

本周：100 286套　累计：100 286套

2 ↓ 口袋妖怪 黑・白2 NDS

ポケットモンスタ－ブラック2・ホワイト2

■2012年6月23日发售 ■Nintendo ■角色扮演 | 本周 92178套 | 累计 2394972套

3 NEW 魔法工厂4 3DS

ル－ンファクトリ－4

■2012年7月19日发售■ MMV AQL ■动作角色扮演■ 4980日元



“《魔法工厂》系列”是衍生自“《牧场物语》系列”的分支作品，在牧场建设的基础上加入了冒险和战斗要素，自成一家之后更加强调战斗和探险，但也保留了生产和城市建设等经典要素。游戏初期玩家可以选择男女主人公，与喜欢的角色触发各种甜蜜的恋爱故事。

本周：85 955套　累计：85 955套

4 NEW 数码宝贝世界 数字化 PSP

デジモンワ－ルド リ：デジタイズ

■2012年7月19日发售■ NBGI ■角色扮演■ 4980日元



本作是以回归系列原点而制作的角色扮演游戏，游戏中收录了历代高人气的数码怪兽。本作强调数码怪兽的育成，玩家通过训练不仅能增强它们的实力，还能使其进化成不同的形态。战斗中玩家自身能够对怪兽下达指示，或者利用道具增强它们的战斗力。

本周：85 817套　累计：85 817套

排名	游戏	资料	销量	平台
NEW 5	实况力量职业棒球2012 实况パワフルプロ野球2012	■2012年7月19日发售 ■KONAMI ■体育	本周 62740套 累计 62740套	PS3
↓ 6	太鼓之达人 小龙与不可思议的宝珠 太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオ－ブ	■2012年7月12日发售 ■NBGI ■音乐	本周 31741套 累计 96583套	3DS
NEW 7	实况力量职业棒球2012 实况パワフルプロ野球2012	■2012年7月19日发售 ■KONAMI ■体育	本周 28142套 累计 28142套	PSP
NEW 8	新・剑、魔法与学园 刻之学园 新・剑と魔法と学园モノ。刻の学园	■2012年7月19日发售 ■Acquire ■角色扮演	本周 19284套 累计 19284套	PSP
NEW 9	无双大蛇2特别版 无双OROCHI 2 Special	■2012年7月19日发售 ■Koei Tecmo ■动作	本周 18136套 累计 18136套	PSP
NEW 10	实况力量职业棒球2012 实况パワフルプロ野球2012	■2012年7月19日发售 ■KONAMI ■体育	本周 16837套 累计 16837套	PSV

《口袋妖怪 黑・白2》占据了日本销量榜首位近一个月后终于退位下来了，取而代之的是《星之卡比》的收藏版。而《魔法工厂4》凭借一百多套的优势力压《数码宝贝》位居第三，后者虽然也是类似“《口袋》系列”的经典作品，但影响力无法相提并论。《实况力量职业棒球2012》虽然单个版本的销量平平，但PS系主机上的三个版本都榜上有名，销量总和其实还在《星之卡比》之上。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2012年7月15日～7月21日

1 美国大学橄榄球13 X360



NCAA Football 13

■EA ■2012年7月10日发售■体育■上周排位：1

虽然EA不再享有“《美国大学橄榄球》系列”的独占权，不过这并不影响本作在北美大卖的势头。作为美国人最喜爱的球类运动之一，即便是以大学生橄榄球联赛为背景的本作也同样拥有极高的人气。本作中将会有一套全新的传球系统去改变4分卫的跑位移动。此外还加强了AI的反应速度等。

本周：92 386套　累计：287 759套

2 美国大学橄榄球13 PS3

NCAA Football 13

■EA ■2012年7月10日发售 ■体育■上周排位：1 | ◆本周 66103套 | ◆累计 223106套

3 毁灭英雄 3DS



Heroes of Ruin

■Square Enix ■2012年7月17日发售■动作角色扮演■上周排位：－

本走是由Square Enix开发的动作角色扮演游戏，游戏中玩家可选择剑术家、兽人、狙击手等职业，发挥不同的能力进行冒险。游戏对应擦肩通讯功能，玩家可以利用网络与曾经擦肩过的玩家交易物品，也可以在网上开商店贩卖道具。除此之外还可以看到其他好友挑战的成绩。

本周：30 143套　累计：30 143套

排名	游戏	资料	销量	平台
4	乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄 LEGO Batman 2: DC Super Heroes	■Warner Bros ■2012年6月19日发售 ■动作■上周排位：4	◆本周 23370套 ◆累计 193532套	Wii
5	美国职棒大联盟12 The Show MLB 12: The Show	■SCE ■2012年3月6日发售 ■体育■上周排位：6	◆本周 22463套 ◆累计 558568套	PS3
6	乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄 LEGO Batman 2: DC Super Heroes	■Warner Bros ■2012年6月19日发售 ■动作■上周排位：5	◆本周 20739套 ◆累计 194951套	X360
7	Wii Sports Wii Sports	■Nintendo ■2006年9月19日发售 ■体育■上周排位：7	◆本周 19565套 ◆累计35901995套	Wii

8 口袋妖怪+信长的野望 NDS



Pokemon + Nobunaga no Yabou

■Nintendo ■2012年6月18日发售■策略■上周排位：3

由“《口袋妖怪》系列”与“《信长的野望》系列”两款风格各异的作品相结合的策略游戏，玩家将要扮演日本战国时代的一名武将，联合自己的口袋妖怪与各国的诸侯争夺霸权。游戏采用了6vs6的战旗模式战斗，同时引入了地形效果、攻击范围等要素，更加注重策略性。

本周：18 501套　累计：289 597套

排名	游戏	资料	销量	平台
9	COD现代战争3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■Activision ■2011年11月8日发售 ■主视角射击■上周排位：10	◆本周 16767套 ◆累计 8174156套	X360
10	跳舞吧3 Just Dance 3	■Ubisoft ■2011年10月7日发售 ■音乐■上周排位：8	◆本周 16290套 ◆累计 16290套	Wii

经过了数周的大作轰炸之后，美国排行榜稍微平静了下来，《COD》、《跳舞吧》等老面孔也相继“回归”。本周销量首位的是《美国大学橄榄球13》，毕竟橄榄球在美国是最受欢迎的运动之一，这个销量也是理所当然的。《美国职棒大联盟12》自从重新登上排行榜之后几乎每周都能看到这部作品的身影。《乐高蝙蝠侠》本周虽然还是Wii版销量更高，但总销量仍未超越X360版。

更多，访问：73139.blog.163.com

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2012年7月15日～7月21日

排名	游戏	信息	销量	机种
1	美国大学橄榄球 13 NCAA Football 13	■EA ■2012年7月10日发售 ■体育■已发售时间：2周	◆本周 108689套 ◆累计 338540套	X360
2	星之卡比 20周年特别收藏版 Kirby's Dream Collection: Special Edition	■Nintendo ■2012年7月19日发售 ■平台动作■已发售时间：1周	◆本周 100153套 ◆累计 100153套	Wii
3	口袋妖怪 黑・白 2 Pokemon Black / White Version 2	■Nintendo ■2012年6月23日发售 ■角色扮演■已发售时间：5周	◆本周 88853套 ◆累计 2394972套	NDS
4	魔法工厂 4 Rune Factory 4	■MMV AQL ■2012年7月19日发售 ■动作角色扮演■已发售时间：1周	◆本周 87145套 ◆累计 87145套	3DS
5	数码宝贝世界 数字化 Digimon World Re:Digitize	■NBGI ■2012年7月19日发售 ■角色扮演■已发售时间：1周	◆本周 81703套 ◆累计 81703套	PSP
6	美国大学橄榄球 13 NCAA Football 13	■EA ■2012年7月10日发售 ■体育■已发售时间：2周	◆本周 77768套 ◆累计 262477套	PS3
7	实况力量职业棒球 2012 実况パワフルプロ野球 2012	■KONAMI ■2012年7月19日发售 ■体育■已发售时间：1周	◆本周 63286套 ◆累计 63286套	PS3
8	王国之心 3D Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance	■Square Enix ■2012年3月29日发售 ■动作角色扮演■已发售时间：17周	◆本周 47176套 ◆累计 367968套	3DS
9	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄 LEGO Batman 2: DC Super Heroes	■Warner Bros ■2012年6月19日发售 ■动作■已发售时间：5周	◆本周 45716套 ◆累计 419699套	X360
10	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄 LEGO Batman 2: DC Super Heroes	■Warner Bros ■2012年6月19日发售 ■动作■已发售时间：5周	◆本周 38249套 ◆累计 308057套	Wii

本周全球榜上新作的数量比较多，其中发售了两周的《美国大学橄榄球 13》以微微的优势压倒《星之卡比 20 周年特别收藏版》获得了本周全球销量第一名，《星之卡比》的销量主要来自于日本市场，作为一款旧作大合集本作的成绩足以证明了其收藏价值。而其他几部日式作品在全球榜上也有很好的表现。《王国之心 3D》随着欧版上市重新出现在了全球排行榜上，下周美版发售相信会有更好的成绩。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	7月8日～7月14日	7月15日～7月21日
1	PS3	558 856 455套	1 452 069套	1 434 574套
2	X360	646 000 991套	1 412 484套	1 299 642套
3	Wii	794 871 062套	809 521套	917 205套
4	NDS	735 890 214套	645 836套	612 269套
5	3DS	42 116 715套	409 895套	500 985套
6	PSP	265 237 658套	206 617套	393 798套
7	PSV	4 329 491套	108 205套	115 241套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	7月8日～7月14日	7月15日～7月21日
1	PS3	65 516 909台	122 547台	117 842台
2	3DS	18 404 312台	129 037台	116 699台
3	X360	67 451 810台	91 483台	86 948台
4	Wii	96 129 353台	48 468台	51 264台
5	PSP	74 855 505台	42 746台	44 582台
6	PSV	2 544 001台	46 390台	43 459台
7	NDS	151 740 825台	35 979台	33 653台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

销量总分析

1. 本周日本市场卖得最好的主机依然是 3DS。PSP 虽然随着更新换代而步入晚期，但依然有不少新作推出，也正因这一点本周的软件总销量甚至超过了 3DS 获得首位。而反观新主机 PSV，《P4G》带来的热潮已经退却了，本周其硬件销量再次面临一万台的边缘线，销量甚至比 PSP 更低，看来软件阵容薄弱，消费者暂时难以接受这台新主机。

2. 美国市场方面，前段时间的大作热潮纷纷减退，游戏销量榜上有一半被运动类游戏占据。软硬件的销售势头则没有太大波动，X360 依然稳占着第一位，PS3 则分别于 Wii 的软件和 3DS 的硬件在二、三位争夺得相当激烈，掌机类游戏的销量普遍比不上家用机游戏。

3. 虽然在日本和美国市场表现都不突出，但 PS3 凭借能同时获得两边玩家青睐的优势，软硬件的销量都位列全球首位。3DS 的软件销量有所下滑，但新机型以及"《马里奥》系列"的新作已经发卖，相信下周开始会对市场的形势造成较大波动。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	7月9日～7月15日	7月16日～7月22日
1	PSP	68 316 679套	77 195套	264 646套
2	3DS	14 959 952套	212 726套	227 826套
3	Wii	64 727 626套	44 457套	152 130套
4	PS3	46 746 204套	89 929套	146 958套
5	NDS	173 901 676套	132 370套	101 533套
6	PSV	1 555 914套	38 083套	42 075套
7	X360	11 083 788套	13 814套	11 848套
8	PS2	134 533 052套	303套	301套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	7月8日～7月14日	7月15日～7月21日
1	X360	371 044 083套	730 987套	648 116套
2	PS3	228 614 752套	583 270套	519 848套
3	Wii	397 250 785套	432 599套	430 180套
4	NDS	316 384 129套	293 460套	291 102套
5	3DS	14 375 707套	90 324套	116 580套
6	PSP	93 826 665套	53 838套	52 705套
7	PSV	1 178 572套	31 878套	33 142套

2012 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

名次	机种	总销量	7月9日～7月15日	7月16日～7月22日
1	3DS	2 280 728台	47 063台	44 399台
2	PS3	681 132台	14 813台	15 214台
3	PSP	491 658台	11 004台	13 058台
4	PSV	403 810台	13 427台	11 932台
5	Wii	285 565台	6 747台	9 002台
6	PS2	33 099台	1 197台	1 093台
7	X360	42 054台	930台	865台
8	NDSi	21 575台	581台	706台
9	NDSi LL	27 935台	559台	637台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	7月8日～7月14日	7月15日～7月21日
1	X360	34 753 108台	48 140台	46 038台
2	PS3	21 611 823台	35 782台	34 166台
3	3DS	5 309 840台	32 040台	28 405台
4	NDS	50 996 805台	20 206台	18 390台
5	Wii	39 453 403台	15 780台	16 370台
6	PSV	691 767台	13 782台	12 882台
7	PSP	19 551 791台	2 384台	2 242台

更多，访问：73139.blog.163.com

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼

女神异闻录4午夜竞技场

热血推荐



多机种 X360/PS3

■ペルソナ4ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
■Atlus
■格斗
■2012年7月26日
■日版

总分 26

[游戏简介] 本作是一款原创的格斗游戏，登场角色来自"《女神异闻录》系列"中的第三部和第四部作品。街机版早在5个月前面世并稳居投币率排行榜的首位。家用版的系统与平衡性与街机版一致，此外还追加了全角色的完整故事模式。自动连段系统让苦手于格斗游戏的原著粉丝也能乐在其中。



作为一款原创作品，本作的平衡性调整令人非常满意，绝大部分角色在对局中都处于5比5的均势，只有少部分的配对会出现6比4的不利局面。游戏的整体攻防节奏在"《苍翼默示录》系列"之上，打连段时对玩家的确认、手速都有一定的要求。将自动连段系统巧妙地融入到实战当中是一大创举。

转型成格斗游戏的本作，系统虽然比较复杂，但瞬发升龙、连点按键就能施展连续技等设定显得对新手却异常友好，但要成为高手也绝非易事。故事模式中，所有角色都有相应的剧情路线，可以让玩家了解每名角色背后的故事。本作的成就/奖杯难度很高，不仅要全过挑战模式，分数模式全通更是鬼门。

游戏虽然是Arc System Works出品，但游戏感觉和同社的《GGXX》和《BB》大不一样。游戏增设了连按A键即可完成的简易连续技以及用B+D即可使出的无敌技，看起来似乎很照顾新手，但事实上正是这两个设定对玩家的立回能力提出更高的要求，是一款值得投入时间练习的游戏。

那由多的轨迹



PSP

■那由多の轨迹
■日本 Falcom
■动作角色扮演
■2012年7月26日
■日版

总分 22

[游戏简介] 本作是续《碧之轨迹》之后的系列最新作，不过游戏虽名为《轨迹》，但游戏类型却抛弃原有的RPG，改为全新的A·RPG，玩法也更倾向于同社的作品《双星物语》。游戏剧情围绕着生活在残留之岛的少年那由多和精灵诺伊展开，流程难度不高，即使是不擅长动作游戏的玩家也能轻松上手。



本作像是一款集结了Falcom旗下众多作品精髓的实验性作品。不仅能看到《伊苏》中的剑技，还有《双星物语》里的料理升级与双魔法系统，相信喜欢该社游戏的玩家会觉得十分亲切。游戏的主线流程虽然不长，但隐藏要素极为丰富，让耐玩性得到保证，Falcom的粉丝不可错过。

虽然同样名为"轨迹"但无论流程还是剧情都完全无法跟"《英雄传说》系列"相提并论，前者丰富的支线任务要素在本作变得乏善可陈，单调乏味。与"《伊苏》系列"相似的战斗系统还算可圈可点，虽然CV阵容强大，但除了战斗和开头的剧情之外几乎全程没有语音，不禁令人大失所望。

画面水平有点对不起游戏精美的人设，不过战斗部分的手感则令人满意，虽然只是一款中规中矩的动作游戏，但无论是在人物动作还是按键排布都足以看出制作组的用心。游戏的关卡设计也颇有想法，虽然是3D场景，却有不少平台动作游戏的影子，可惜后期关卡流程有点过于拖沓。

太鼓之达人 小龙与不可思议的宝珠

热血推荐



3DS

■太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオーブ
■NBGI
■音乐
■2012年7月12日
■日版

总分 24

[游戏简介] 游戏收录了50首以上的新老曲目，耐玩度有所保证。获得好评的剧情模式同样有所保留，在游戏中与小龙一同拯救被魔王夺走歌声的公主吧！虽然本作依旧不支持在线联机，但一张卡带就能支持最多4人进行面联。游戏的本体还附赠了两支专用的操控笔，让各位太鼓达人能模拟敲打的乐趣。



游戏很好地延续了"《太鼓之达人》系列"那种无论是新手还是达人都能从中找到乐趣的风格，收录50首以上曲目是一大亮点，剧情模式玩法单一略显枯燥，但轻松地走一遍剧情也未尝不可。游戏不支持在线联机算是一大遗憾，虽然一张卡带能支持4人面联，但周围没有好友的情况下也只能苦苦地单机。

随游戏附送的鼓棒非常有特色，不过3DS的屏幕较为敏感，用鼓棒演奏时偶尔会出现误操作，因此想取得高分的话还是得依靠按键。新模式中玩家将扮演化身为勇者的土肥圆——咚酱，与原创角色小龙一同踏上"救公主"的旅途。BOSS的视障攻击越发无赖，被迫断连的情景令人哭笑不得。

上一次玩这个系列还是在PS2时代，我对于音乐游戏不太感兴趣，不过这个系列的同乐感觉很好，所以一直都颇为喜欢。但是本作并不强调同乐，倒是加入了类似RPG的剧情模式，可惜一来缺乏成长要素让人玩不起劲，二来打败怪物就强制结束歌曲也令人玩得不畅快，让我有点失望。



更多，访问：73139.blog.163.com

魔法工厂 4



3DS

- ルーンファクトリー4
- MMV AQL
- 动作角色扮演
- 2012年7月19日
- 日版

总分 23

[游戏简介]《魔法工厂》是知名游戏“《牧场物语》系列”的外传作品，和《牧场物语》不同，《魔法工厂》在享受牧场生活的同时还需要玩家前往各处讨伐魔物，在游戏中也可以将魔物捕捉并将其培养为自己的得力助手这一要素也是系列的特色，大量的RPG和SLG要素让游戏变得更加耐玩。



作为“《魔法工厂》系列”的第4作，本作相比前几作在游戏的系统方面有了很大的提高，精美的立绘画面和出色的手感为本作增添了许多光彩，大量的隐藏要素也让耐玩度有了一定提升。惟一可惜的地方是本作取消了联机要素，使得3DS平台上备受好评的擦肩通信等功能不得施展。

流程十分厚道，通关后也有丰富的迷宫可供挑战。众多武器的特色各有不同，战斗时结合魔法能力能够形成丰富的战术，战斗十分爽快。可以捕获的宠物种类非常丰富，但是有的能力过于逆天，使玩家容易依赖宠物。场景、人物设计都十分出色，可惜3D效果不是很好，开启后反而会使画质减损。

游戏内容比前三作丰富得多，流程长度、BOSS数量都令人满意，可以结婚的女孩们也非常可爱。不过主人公的攻击动作完全没有改变，武器奥义就和前作差不多，魔法也是基本没变，仅追加了少量技能。新增的怪物数量很少，而且染色的情况比较严重，不得不说诚意明显不足，所以只推荐给老玩家。

新超级马里奥兄弟 2

黄金珍藏



3DS

- New スーパーマリオブラザーズ 2
- Nintendo
- 平台动作
- 2012年7月28日
- 日版

总分 27

[游戏简介] 游戏收录了各种场景的关卡多达80个以上，玩家可以选择多人模式，让马里奥和路易两人一起合作闯关。本作在收集金币的系统上进行了强化，黄金马里奥、金色圆圈等系统使得玩家更容易收集到大量金币，新增加的“金币RUSH”模式，让玩家之间能互相比拼成绩。



游戏的系统简单而容易上手，但关卡设计的难度相当高。如果要全金币收集的话除了要知道具体位置之外，玩家的操作水平也非常重要。游戏的普通关卡虽然不多，但是隐藏关卡和隐藏世界都要在关卡中找出分歧点才能进入，充满了探索的乐趣。不过关卡设计比起《3D大陆》稍微单调一些。

之前在《超级马里奥3D大陆》里体验过的元素基本上都可以在本作见到，包括死了五次就奖励的白金浣熊道具，实在是方便又好用。除此以外，本作恐怕是历代《马里奥》里最纸醉金迷的一作，各种大量取得金币的方式和以百万为上限的金币统计都让人禁不住陷入“淘金热”当中。

马里奥又再次归来，本作不愧是任天堂自家的招牌作品，素质一如概往地无可挑剔。本作最大的亮点莫过于3D功能，将背景模糊化等特效让视觉效果再次提升，即使长时间游戏也不会觉得难受。本次游戏依然保留了前作中大受好评的辅助系统，丰富的收集要素也一个不少，适合多种层次的玩家尝试。

人间大炮

XBLA

- 2012年7月25日
- 800MSP
- Wreckateer ■益智
- Iron Galaxy Studios

推荐度 8.0 /10



这款作品曾经在微软发布会上登场，看上去是个3D版的《愤怒的小鸟》，实际也的确是这样。玩家在游戏中需要发射弩炮拆毁城堡，发射后还可以用手调整炮弹飞行方向，城堡里有些样子贱贱的哥布林，和《怒鸟》里面的绿猪一样欠扁，一炮轰飞它们时很有快感。

托尼霍克滑板 HD

XBLA

- 2012年7月18日
- 1200MSP
- Tony Hawk’s Pro Skater HD ■体育
- Activision

推荐度 8.0 /10



最棒的滑板游戏《托尼霍克滑板》的高清版，游戏中可以完成许多现实生活中无法做出的酷炫动作，不用流汗流血也能在游戏中圆“X运动”的梦。游戏中场景众多，可以做出的动作也足够丰富，还有搞笑的大头模式，背景音乐的歌曲非常赞，喜欢挑战极限滑板运动的玩家不要再错过这次机会了。

量子谜题

XBLA/PSN

- 2012年7月11日
- 1200MSP/15美元
- Quantum Conundrum ■益智
- Iron Galaxy Studios

推荐度 7.0 /10



本作是一款使用主视角的解谜，让人想起了主视角解谜神作《入口》。游戏的画面风格充满了美式卡通感，带着点童趣，色彩非常显眼，而谜题设置也相当巧妙，不会难得无解，但又需要动动脑筋才能解开，后期的一些谜题还会考验玩家的即时反应和策略头脑。

祖玛复仇

XBLA

- 2012年7月11日
- 800MSP
- Zuma’s Revenge ■益智
- PopCap Games

推荐度 8.0 /10



游戏的主要玩法和传统的《祖玛》没有什么两样，不过细节上变化相当多。首先是打起来的爽快感有所增强，这与加分道具和效果奖励等物品刷新较快有很大关系，特殊彩球的种类也大幅增加，灵魂系统的引入让玩家可以自定义青蛙的能力。另外，BOSS战关卡的设定很有想像力，完全消除了单调重复感。

更多，访问：73139.blog.163.com



文 稀饭 美编 anubis

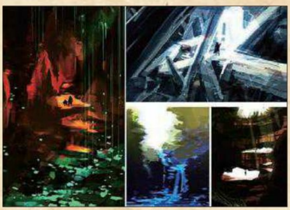
怪物猎人4	Capcom	动作
3DS	モンスターハンター4	日版
2013年春	1～4人	售价未定
对应周边未定		

作为 3DS 平台上的第二款“《怪物猎人》系列”作品，《怪物猎人 4》在去年的 TGS 上刚公布便成为了系列玩家们关注和争论的焦点。从当时公布的影像看来，本作对动作系统的改革幅度非常大，但到底在实际游戏中是怎么实现的，影像中并没有提供充分的说明。此后时间一晃便过了快有一年，3DS 上的首部系列作品《怪物猎人 3 tri G》已经大获成功，推出新作品的时机已经逐渐接近，果然，Capcom 在自家举办的“SUMMER JAM”上公布了新的《怪物猎人 4》，关于本作的新情报也开始大量地放出。新的怪物，新的系统，新的故事，新的狩猎之旅，正在等着猎人们去体验。

体验真正的狩猎之旅

老猎人们应该都很清楚，“《怪物猎人》系列”随着新作不断地推出，一直都有新元素加入，但惟独有一点是几乎从来没有变过的，那就是在狩猎场与据点之间两点一线的游戏流程，因为系列作品严格来说都没有太重要的故事元素，所以这种其实非常单调的故事发展形式也得以一直延续下来。但似乎由迁本良三领导的制作组已经注意到了这个问题，而在他们看来，如果系列仍然维持着这种一成不变的流程，恐怕会令玩家迅速地感到审美疲劳。于是，在《怪物猎人 4》中，故事和单机流程被放到了一个更为重要的位置，玩家所扮演的猎人不再是单纯地来到某个村庄，成为了村庄中的猎人然后四处狩猎，而是跟随着一个行商车队游走于大地之上，这一路上的见闻和遭遇的突发事件就构成了本作的故事脉络。这并不意味着制作组会降低在多人联机模式中的开发力度，毕竟联机狩猎仍然才是本系列的游戏核心，但对于单机流程的重视则让《怪物猎人 4》踏入了一个新的发展方向，让我们来看看为了增添单机流程的精彩度，Capcom 为各位猎人们准备了哪些新元素。





▲除了色调温暖环境宜人的遗迹平原，游戏中还设计了其他更为险峻但也拥有着迷人风光的场景。

旅途起始之地

苍茫的草原上林立着陡峭的石崖和古老的石柱，成群的野生动物穿梭其间，或在觅食，或在迁徙。这个充满着历史感和诗情画意的场景便是本作的新舞台之一：遗迹平原。在高低不平的地形中有大量的怪物出没，许多狭窄的场景并不适合与怪物周旋，玩家必须要通过在山崖、石壁和天然的裂谷间攀爬跳跃，寻找到适合的对战地点再与怪物决一死战。传闻中，本作将会采取无缝式的地图，以往的分区模式将会被彻底抛弃，联系到近期同社推出的《龙之信条》，难道 Capcom 正准备为《怪物猎人 4》打造一个完全开放式的地图？光是这一点可能性就令本作变得更令人期待。





▲营地设立在一处遗迹的内部，视野良好，风光美轮美奂。

老猎人们的《怪物猎人4》座谈会

稀饭：看完前面的大篇幅报道后，不知各位是否过瘾呢？下面到了讨论时间，有请另一位主持人洛克！

洛克：大家好。

（稀稀拉拉的掌声）

稀饭：咳咳……说起来洛克你也是系列的老玩家了吧？不知道对本作是否期待呢？

洛克：期待是必然的，虽然《怪物猎人 4》在去年就随着《怪物猎人 3 tri G》一同公布，但在首段 PV 和相关消息流露出来后，还是让我小激动一把。不过对于系列的老玩家来说，比起期待，说不定的是“质疑”呢。

稀饭：哦？难道能让大家再次聚集一堂，一起狩猎不是好事吗？“质疑”应从何谈起呢？

洛克：怎么说呢，作为一个老玩家，看到系列有所创新自然开心，但这改革是好是坏就说不准了。像当初 3 代主打的水战在刚公布的时候就遭到众多老玩家的迎头痛批，实际反响也不是太好，比如本人就不太喜欢节奏偏慢的水战。因此本次新增的各色内容理所当然地成为一些老玩家的攻击对象，毕竟这些玩家都在担心，甚至是害怕自己喜欢的游戏变味。

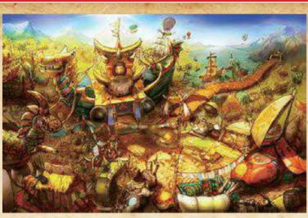
稀饭：这倒是，不过《怪物猎人》至今已发售了 7 个年头，同一个模式再怎么好玩也会耗光玩家的耐心。相信制作组也是明白这个道理才决定进行大幅改革的吧。

洛克：说的不错，不过相信有不少玩家都在好奇新要素会对游戏造成

更多，访问：73139.blog.163.com

移动的市集

在本作当中，玩家所扮演的猎人身份不再是活动于某个村庄或据点中的猎人，而是一位跟随着商队行走的猎人，某种程度上来说，玩家本身也是商队的一员。在故事的开端，玩家会出现在仍然位于河流旁的大型市集“巴尔拜雷”（バルバレ）中，这是一个由众多商队所组成的市集，并非是一般的城镇或村庄，所以玩家可以发现城镇中几乎每一个商店都拥有马车状的结构，只要经过适合的收纳调整，就可以化身为车队的其中一节车厢，由被驯化的猛犸拉着走。在市集的中心，是一家由大船改造成的集会所，这里同时也是整个市集的中心，一旦集会所大船开始移动，市集的其他商店也会纷纷打包上路，于是整个巴尔拜雷也就慢慢地移动了起来。也正是因为这个原因，地图上永远不会标注出巴尔拜雷的所在，因为除了商队，没有人知道这个市集到底身在何方。





▲集会所大船的内部，除了巨大的船舵和似乎成为了集会所标配的大铜锣，服务台处类似地球仪的装饰也是亮点。

▼尽管市集在不断地移动，但是在巴尔拜雷中，每一种猎人所需的商业服务都一应俱全，最主要的功能集会所由城镇的中心大船所负责，玩家能够在集会所中承接各种狩猎任务，当然最为重要的功能则是与其他玩家进行联机狩猎。



▲在商队团长那有着牛角装饰的大篷车旁，玩家能够找到村庄看板娘那堆满了书籍的小帐篷，还有那太阳图腾造型的告示板，在这里，玩家能够承接游戏的单机任务，也就是大家所熟悉的村庄任务。



▲大大的床铺，显眼的道具箱和树立在一旁的艾露猫告示板表明了这个房间就是玩家自己的家，而从窗户的结构看来，这应该是一辆篷车的内部，也就是说，玩家获得了系列上第一个能够自由移动的家。屋顶吊床上趴满了萌萌的艾露猫，它们应该就是玩家手下的猎人猫，不知道在本作当中玩家是否能够与这些小家伙们进行更多的互动。不过令人在意的是，无路是床铺的结构还是木雕上停着的猎鹰和挂着的宽檐帽都带着商队团长的风格，莫非这位令人尊敬的长者把自己的房间让给了玩家使用？



▼柜台是一个大红木箱的杂货店售卖的是猎人们经常使用的道具，例如回复药和解毒药，还有冷饮和热饮。柜台前方的大锁并非是商品，而是在店铺变成杂货车时用于锁起装着所有商品的大红木箱，免得被小偷光顾。杂货店售卖的商品之中，有着带有太阳标志的灯笼，或许太阳图腾是巴尔拜雷的传统风俗之一。



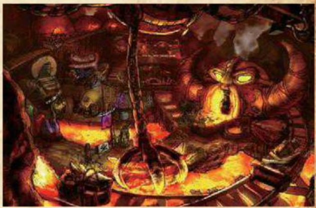


◀有着一口大汤锅和各种丰富食材，并且摆出了一张小餐桌的饭店车提供的当然是猎人们最喜欢的“猫饭”，不知道这次掌勺的又会是哪位艾露猫大厨。

◀外形令人想起锤子头的铁匠铺，整个结构给人的感觉是麻雀虽小五脏俱全，一个绿色的铁车厢里竟然有用于加热金属的熔炉和锻造用的铁砧，水盆、鼓风机和武器架一应俱全，透着一股小巧精悍的感觉。本作有大量的新装备与新武器登场，所以和之前所有系列作品一样，铁匠铺仍然是玩家们最常光顾的地方之一。



▲以上这些功能各异的店铺在市集迁移时可以各自收纳成一台台独立的小车，通过连接器组成一条商队的车龙，便可以跟随着中心集会所一同移动了。



▲在熔岩上建立起的城市，不但有轨道用于运输各种制造武器和防具的素材，还有大量的商店和用于锻造装备的巨大熔炉。这里看起来跟巴尔拜雷没有任何相似之处，或许这预示玩家在进行单机流程过程中会有机会随着商队拜访其他城市，见识异域的风土人情。

什么影响，下面我们就请来几名猎人，一起对游戏的亮点进行探讨。

新怪物

论点：本次仅公布了奇猿狐和神秘的新怪物，谈谈你对新加入的怪物感想。

光之虹：加入新的怪物是《怪物猎人》系列”历代的精髓，每次新增加怪物后就会激发猎人们对新作品的热情，也会给游戏带来更多的新鲜血液。因此本人是十分看好的。从预告里能看出“奇猿狐”为牙兽种，但是行动速度和攻击频率都要高于旧作品中的“桃毛兽”，相信会给玩家们带来全新的感受。而神秘的新怪物，不出意外的话应该就是封面怪物了，虽然官方给出的资料不多，但是我想这次的封面怪也一定会延续传统，目前来看新怪物应该是“飞龙种”吧。至于攻击方式如何就得继续等官方放出资料了，相信是一只实力强劲的怪物，个人十分期待！

洛克：不过这次加入的奇猿狐却让我非常不爽——这家伙无论着色风格还是行动模式和《MHF》中的跳绯兽都极其相似，让人感觉Capcom在偷工减料。不过敢肯定的是，除了本次宣传视频中的两头新怪外，在4代中还会加入众多让老玩家耳目一新的敌人，希望这些敌人也能和《MHF》中的新怪物那样，在打法与招式上和老一代怪物相比会有所创新。

宇宙人：奇猿狐怎么看都像是初期跟青熊兽桃毛兽类似等级的怪物，手臂不够粗，样子也不够震撼，没有那种残暴的感觉，从外形上看也不像是能上封面的怪物，所以不指望它的实力怎样，村任务的话，可能2星左右就能见到它了吧。不过那个战斗场景倒是比较在意，好像就是为了它而设计的那样，相信刚交手时也会难倒不少老猎人吧。《MH》系列”每一作都有一只封面怪物，既然不是奇猿狐那肯定还有更神秘的怪物没公布，当然这里没办法推测是什么，期待一下好了。

跳跃攻击

论点：这是一个破天荒的系统，谈谈你对新系统的感想。

光之虹：感觉这个系统有些偏向

更多，访问：73139.blog.163.com

新元素

自公布之时起，《怪物猎人 4》便注定是一款革新之作，作为新主题和新战斗方式，高低差变化是完全不同于以往系列的新设定，由此而派生出的战术和打法绝对会带给所有老猎人们完全不同于以往的体验。同时，按照系列惯例，本作在加入新怪物的同时也新增了许多新的装备供玩家打造，其中一些新装备似乎还对作为制作素材来源的怪物造型进行了一定程度的剧透，下面让我们来仔细分析一下。

新手装与艾露猫的新装备



本作仍然存在着新手装，在设计上增添了更多优雅的元素，皮质的服装在结构上却给人一种类似盔甲的印象，头部与肩部的皮质图案加强了服装本身的严肃感，而男装的窄领和女装的颈巾则为这套新手装备增添了几分时尚感。

相比起来，猎人猫的新装备虽然简单，却非常有看点。带有红缨尾的头盔和巨大猫头金属扣都充满了中世纪的骑士风格，而长枪型的果实武器则令人禁不住猜想本作中猎人猫的攻击方式是否会有新的变化，又或者会增添新的武器类型。

新怪物装备



系列惯例，一旦有新的服装公布，那一般就意味着游戏中出现了新的怪物，而这些服装上也会相应地带有该种新怪物的某些特征，猎人们可以据此猜测怪物本身的外形和特点。让我们来看看目前公布的几款新服装上都有着什么样的特别之处。



右方两套服装应该就是奇猿狐素材打造的装备，从配色和装饰上都透着浓浓的京剧风味，男性服装的面具甚至有种让人觉得自己在扮演美猴王孙悟空的感觉。左方的两套服装分属于不同的怪物，其中最左方的盔甲带有非常重的甲壳类特征，素材的来源可能是与盾蟹、镰蟹同属一类的甲壳种，但也有可能是来自于类似女王蜂般的昆虫类敌人。第二套服装有着流线型的设计，头部的透明面罩设计令人想起潜水服，胸甲处的左右各两道裂口设计则令人想起鱼类的腮部，素材来源应该是一种水生的怪物，带有鲨鱼般的特征。不过既然本作中已经取消了备受争议的水战，那这种怪物一定拥有在陆地上行动的能力，或者甚至能够飞行。

亮点颇多的两套新服装。左方的服装有着浓郁的和风，造型与日本神话中的雷神与风神的造型非常相似，这是否意味着这套服装所代表的并不是一只怪物，而是一对？后两套服装则令人想起了最新公布视频中出现的神秘黑影，同样是以黑色调为主的外观，令人对于神秘黑影的所属种类和外貌更为好奇。

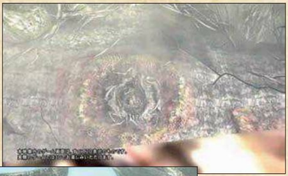
新的NPC们

在新的据点当中，玩家会认识多位在巴尔拜雷中生活的行商人，他们都有着各自的工作，有些是商店的主人，有些则是关键的剧情 NPC，玩家所扮演的猎人会与他们产生非常有趣的互动，而鉴于本作中单机流程的分量会有所增加，或许每一位 NPC 都会有自己独特的故事去等着玩家们去发掘。



地形高低差

严格来说，"《怪物猎人》系列"一直存在着地形高低差，游戏中的许多区域都有着能够供猎人攀爬或跃下的地方。但这种地形高低差对于战斗几乎不存在影响，猎人们在攀爬时无法攻击，怪物也几乎没有专门针对地形高低差而设计的攻击动作，所以以此衍生出的战术基本上是不存在的，属于利用游戏漏洞的高台打法勉强可以算是一个高低差战术，但也在系列后期的作品中被修正了。实际上，就连怪物的攻击判定似乎也没有考虑到地形高低差带来的影响，一些大范围的扫尾攻击和旋转攻击在地形有高低差时甚至无法正常地对猎人产生攻击效果。





▲在一个四面是峭壁的山谷中筑起的火龙巢穴，系列以前也曾出现过类似场景，但没有任何一个呈现出如此高度的开放感。

于《MHF》中的一些攻击系统（PC 版），不过跳跃攻击肯定是和攀爬系统相辅相成的。如果在攀爬的时候一味地逃跑就会让玩家变得十分被动，所以依靠这个系统可以让玩家们在逃跑中和怪物搏斗，多利用地形来增加个人的输出机会给予怪物重创。同时也会衍生出更多和旧作品不同的游戏玩法，总体上来说应该不错，不过希望这个系统的动作要素能更加丰富些，近身武器不用多说，远程武器要如何跳跃攻击呢？毕竟有很多喜欢远程攻击的玩家，所以在这一点上我觉得更值得玩家们期待。

九兵卫：其实刚开始玩猎人的时候就有一个疑问——为什么这游戏的人不能跳的？虽说习惯了之后只是无关重要的问题，但如果能给我们全新的狩猎体验这个就是好的设定，毕竟固有的模式已经延续了好多年，无论是吸引新目光还是挽留老的猎人，厂商也该是时候在战斗系统上加入一些新的亮点。而且，老版本里面后期一些体型大的怪物用太刀也够不到尾巴，片手剑更是沦落到只能扫脚而鲜有人使用，希望跳跃的加入在一定程度上能解决这种尴尬的局面。

攀爬攻击

论点：是花俏的新元素，还是有助改变战斗似乎的进攻方式？注意，剥皮小刀应用范围大增，除了用于攀爬攻击怪物，还可以在悬崖上用于发动攻击，是否有会有专门的小刀装备？

洛克：对于没玩过《龙之信条》的朋友来说，这个系统应该是个相当新颖的玩意。相信有不少朋友想过骑在龙背上厮杀一番是多么爽快的事吧？不过本人认为该系统算是《龙之信条》攀爬攻击的简化版——前者还能由玩家自行爬上怪物身上攻击，而从公布的 PV 来看，本作似乎只能固定攻击怪物身上的一个点，而且伴随着不少危险。最后就是，咱已经预感到因为该系统的出现，肯定会有相应的破坏部位和素材。

光之虹：和前一个系统一样，为了玩家在攀爬时没有其他选择而出现的攻击系统，如果跳跃攻击是为了一击脱离或者逆转形势的话，攀爬攻击就是为了在逃脱中补刀和跳到怪物身

更多，访问：73139.blog.163.com

而在《怪物猎人4》当中，高低差地形除了是场景中的常见景象外，也是重要的战斗元素之一。以往猎人在攀爬和跳跃时是不能够进行任何其他动作的，而在本作当中，攀爬在峭壁上的猎人可以抽出剥皮小刀进行斩击，在跳跃时更是能够直接抽出武器进行斩击。对于那些长期停留在高空上的怪物，使用近战武器的猎人们终于不再只能依赖道具来使其落地，在合适的高台发动跳跃攻击，猎人们不但可以继续对怪物进行追击，甚至能够把对方重新打落到地面上。

在视频当中我们还会发现，有的地形高低差并非是天然生成的，在和怪物对战的过程中，它们猛烈的攻击可能会击碎场景中的岩石等凸起的物体，又或者干脆令场景出现凹陷，创造出能够跳跃的高台。

利用高台跳跃，猎人们除了实现跳跃攻击，还可以应用本作的另一个新元素，那就是攀爬攻击。当猎人跳跃到怪物的背上时，便会抽出剥皮小刀扎刺怪物的身体。因为背部是许多怪物的攻击盲点，所以猎人此时处于较为安全的状态。但需要注意的是，此时怪物也会进入狂躁的挣扎状态，甚至做出特定的动作来试图甩开背上的猎人，所以除了要注意猎人自己的体力消耗，还要随时准备好脱离怪物的身体，避免受伤。





■战斗中跳下平台可以有效地躲过怪物的攻击。



■在高台处准备向怪物发动势大力沉的跳跃斩吧。



■攀爬时也要讲究挪腾技巧，不然就会成为怪物眼中的活靶子。



■趁着怪物攻击的空隙，立刻用剥皮小刀反击。





■一个跳跃斩把悬挂在树藤上的奇猿狐斩落在地。







■火龙的火球击碎了地面，形成了斜坡，猎人快要滑下去了！

登场怪物

▼身体整体结构和与行走方式都令人想起猿猴，行动速度非常灵活，但尾巴看起来比较僵硬，不像猴子般地柔软而细长。



奇猿狐

●种类：牙兽种 ケチャワチャ

视频中出现的怪物之一，生活在被藤蔓覆盖的山谷中，能够灵活地攀爬在藤蔓上，对猎人发起垂直角度的攻击，躲闪起来非常困难。为了适应自己的生存环境，奇猿狐的双手进化成两个勾爪，既可以帮助塔悬挂在藤蔓上，也可以对猎物进行致命的攻击。这种怪物虽然身上覆盖着毛皮，带有哺乳动物的特点，但四肢与尾部都有鳞片覆盖，而脸部的皮肤也并不光滑，所以其实比起猿猴和狐狸，其实更容易让人想起食蚁兽，不知道它那跟身体比起来有点不合比例的象形鼻子是不是用于吸食昆虫或植物的汁液而用，但起码在视频中看来，这个鼻子可以喷射出带有粘性的液体，猎人们被击中了肯定会遇到大麻烦。当然，要说起好玩的地方，那肯定是奇猿狐的耳朵，这双耳朵在打开时结构和一般犬科动物很类似，但体积又非常接近大象的耳朵，而当这双耳朵合起来时，能够盖住奇猿狐的脸，上面的斑纹和耳朵延伸出的尖角状肉须就会让它变身为一头伪装猛兽，让奇猿狐可以威吓敌人。目前并不清楚这种状态中奇猿狐视力和听力是否会受影响，如果可以，那恐怕意味着在这个状态下的奇猿狐可能不会受到闪光弹和音爆弹的影响。奇猿狐不但精通伪装，智力也非常高，拥有很强的好奇心，但这也导致了它们很容易袭击来往栖息地附近的行商人并偷取他们的货物，这时就轮到玩家们操纵的猎人去出手对付他们了。

上给予其高伤害了，如果玩家在游戏中善用这两个攻击系统的话，想必会在游戏中轻松不少。至于说专门的装备道具，我想会不会和回旋镖、铁镐、虫网处于一类。属于道具却依旧是消耗品，在玩家使用时会有一定几率会坏掉。同样在装备上也有可能会强化这一要素，比如发动个辅助技能什么的。

稀饭：攀爬动作到底会带来怎样的效果现在还说不准，不过假如真的只能用狩猎小刀来战斗，恐怕沦落成鸡肋是难免的。个人觉得，不能用常规武器意味着输出低下，这是对要经常刷素材的猎人来说无论如何都想尽量避免的。而且对玩家来说，恐怕所有人都会选择自己更加熟悉的环境条件来战斗吧，拿前作的海战为例，如果能在岸上战斗，有多少猎人是愿意跳到海底打的？同样道理，假如能好好在地上战斗，你会特意爬到墙上跟别人打么？当然如果有相应的回报吸引的话，比如将怪物抽到地下去能造成大伤害或者有高的几率掉落罕有素材，那么这个系统还是有价值的。

新装备

外形吐槽，奇猿狐的孙大圣套装是觉得有新意还是雷？

光之虹：个人觉得还是挺好看的，还不至于雷吧？每个系列都有一些新奇的装备还是挺有趣的。这套装备不出意外的话应该是强化攀爬和行动速度的装备，所以在新作品里实用性应该还是十分高的，至于说卖相……这个，萝卜青菜各有所爱啦！更何况，“齐天大圣”猴子套是男号的装备，女号的话看上去还是挺不错的！而且游戏到后期大多数依靠混装和实力强劲的装备，奇猿狐怎么看也都是初期的怪物，所以该装备也许只是过渡。最后一句话：自古猎人开女号，只要能比《MH2G》的男性装备“马面”麒麟装好看，我就别无它求！！

宇宙人：奇猿狐的服装像孙大圣其实是相当合理吧，而且系列从最初的原始风格，慢慢加入了西欧风格以及《P3》时期的和风，这次加入一些中国风可能也是情理之中。这点变化对国内的玩家来说也应该会显得更亲切吧——虽说这个造型我是不想穿的。

更多，访问：73139.blog.163.com

▼顽皮的奇猿狐还会捉弄猎人们，例如突然在猎人面前打开耳朵覆盖的脸部，吓人一跳。

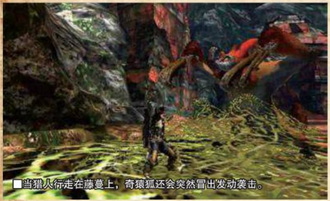




▲奇猿狐出现的场景，遗迹的石柱上方长满了厚厚的藤蔓，猎人甚至可以在上方行走。



▲除了顶部，石柱本身也长满了藤蔓，形成了天然的攀爬点。



■当猎人行走在藤蔓上，奇猿狐还会突然冒出发动袭击。



◀因为奇猿狐能够在藤蔓上灵活转移，猎人们必须要频繁地往来于藤蔓的上下方来追击这头怪物。



■悬崖峭壁上继续龙车！猎人哪里跑！



轰龙 ティガレックス

●种类：飞龙种

老朋友轰龙是在《怪物猎人 携带版 2nd》时便已经登场的怪物，凭借着匪夷所思的高攻击力和气势惊人的三连龙车让不少头次遇见它的猎人吃了大苦头。此后轰龙在掌机平台上的系列作品均有登场，其亚种黑轰龙更是凭借着范围惊人的龙吼，让不少猎人们留下了深刻的印象。而在《怪物猎人 4》中，轰龙作为头一个于视频中登场的怪物，其最大的改变之处在于它也练就了一身飞檐走壁的功夫，极度强壮的四肢让轰龙能够在垂直的岩壁上直接快速攀爬，跃过一个个高低不平的岩柱顶部更是不成问题。这意味着轰龙对于玩家的追击能力将会比以往任何一作都要强。而如果本作真的是如传闻中所说的采取无分区地图，那轰龙将成为一个极度难缠的对手。更不用提的是，在视频当中，轰龙还展示出了它对于某些特定场景的破坏能力，要和这只怪物对决说不定还需要随机应变。



▲背部是轰龙的攻击盲点，猎人可以攀爬在轰龙背上进行攻击，不过可以想象，轰龙肯定有相应的反击方法，太贪刀可是会落得猫车的下场。

其实正如我前面所说，奇猿狐可能是跟以前桃毛兽类似级别的怪物，装备应该也不会强到哪里去……

传闻无分区地图

论点：是系列新突破还是联机拖慢掉帧的先兆？换区战术失效是好是坏？

洛克：由于宣传 PV 并不是高清视频，看不出实际画面好坏，不过无分区地图的出现势必会给图形处理器带来更大的负担，因此可以判断本作的画面可能和《3G》持平，或者稍逊一筹。当然，无分区地图对战术的改变肯定是巨大的，例如“换区”战术可能因此作废。不过最让我好奇的是，如果在采集途中遇到头大型怪物，是不是会被追得挖矿都没时间啊？

稀饭：无分区地图的话，在战斗中会给玩家们带去极大的刺激，因为老系统中的“换区喝药”将不复存在，这样一来狩猎的难度也将会大幅度上升。如果怪物的追踪性和攻击欲望过强时（例如轰龙、碎龙），给玩家们带去的压力也就会成倍上升。而且在 4 人联机时，这个地图的区分又将如何实现？倘若变为无分区地图的话，地图中数量众多的“小怪”又将如何处理？相信没有玩家会喜欢在面对 BOSS 时被野猪撞的满地乱滚。所以想要做好无区分地图前提就是，制作组要把握好这个“度”，希望能给玩家带来眼前一亮的同时也带来更多的优势。

九兵卫：无分区的地图对战斗来说刺激感和紧张感无疑大大提升，当然难度也会增加不止一个档次。其实对于一款追求真实狩猎的游戏来说，换个区域——或者说只要跨过一条区域分界线就能躲开怪物这种设定本身就显得很诡异，至少个人是这样觉得的。但如果长时间跟一只怪物纠缠恐怕很多人都会感到疲劳，所以最好有一种脱离怪物追击的方法，不然这个设定对玩家来说就太不人性了。另外，无缝地图意味着老地图将会消失或者必须重制，对老猎人来说以后想怀念旧地图恐怕不太现实了吧。

单机强化

专注于单机剧情到底是好是坏？这个

更多，访问：73139.blog.163.com





雄火龙

●种类：飞龙种

リオレウス

系列经典怪物中的经典，在初代便已经登场，是猎人们最熟悉的对手之一。雄火龙的行动模式随着系列的发展经过了不少的改进，在最近的作品《怪物猎人 3 tri G》中，雄火龙的飞空时间甚至比停留在地面上的时间还要长，威力惊人的空中火球轰炸颇具威胁。从目前放出的影像看来，《怪物猎人 4》中的雄火龙继承了这一特点，加上地形高低差变化加剧，猎人们恐怕在狩猎这头经典怪物时需要更多地沐浴在它的“火球雨”中。

但地形高低差变化和跳跃元素的加入也让猎人们有了骑到“空中王者”身上的可能性，或许玩家能够在半空中攀爬在雄火龙身上再对其施加痛击，甚至随着它一同坠落地面。





蓝速龙与蓝速龙王

●种类：飞龙种

ランポス & ドスランポス

蓝速龙同样是系列老面孔，被猎人玩家们取了个叫“蓝跳跳”的昵称。不过在《怪物猎人 3 tri》开始，这种常见的小型敌人被“粉跳跳”粉速龙（ジャギィ）所代替，渐渐淡出了猎人们的视野。但在本作当中，蓝速龙们再次登场，这些跳跃力惊人的小型怪物和它们那身形庞大的首领蓝速龙王应该继续担当着为新手猎人们提供狩猎经验和初期装备素材的重任。在环境强调高低差的本作，拥有强大跳跃能力的蓝速龙们想必仍然会在猎人们的狩猎途中担当制造麻烦的角色。而且既然蓝速龙已经登场，攻击能够产生麻痹效果的黄速龙和能够喷吐毒液的红速龙应该也会再次出现，这或许预示着本作将会有许多在之前的系列作品中的经典怪物重新登场，实在是令人期待。



神秘黑影

●种类：不明



在 SUMMER JAM 上公布的影像中出现的神秘新怪物，灵活的身体动作似乎和覆盖在它身上的类似披风般的翅膀相得益彰。关于这个神秘怪物的消息目前仍没有公布，仅仅从观察到的动作和身体结构看来，对方似乎是身体结构比较类似老虎和山猫这类猫科动物的猛兽，身上随着动作而漂浮的翅膀带有羽毛般的感觉，所以这可能是一只牙兽种的怪物，又或者是《怪物猎人 携带版 3rd》中主题怪物雷狼龙所属的牙龙种中的第二位新成员。

同时，按照系列习惯，本作同样会有一只主题怪物，神秘黑影是否就是本作的主题怪物？让我们拭目以待。





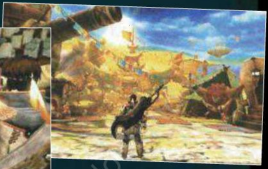


所谓专注于单机在各位猜想中到底是怎么个专注法？

光之虹：本作中最期待的就是这个要素了！从已经得到的情报中，我们得知玩家所扮演的猎人将不会驻扎在一个地区，而是会跟随“商队”在四处行动。在《MH》早期的游戏世界观中就有提到，猎人的世界十分庞大，根据地区的不同怪物们也会有相对应的改变，甚至会出现不同的种类。所以这次玩家们应该会在游戏中见识到各种各样风格不同的区域。在特定的区域才能狩猎到特定的怪物，而同一种类不同区域的怪物也会有技能上的调整，使得游戏本身更加耐玩。如果真的能变成我所想的这样，那这部作品将会是突破历代的作品，将会是我心目中理想的《怪物猎人》。

宇宙人：从最早公布的宣传动画来看，个人觉得应该是加强了单机战斗时的演出，简单的说就是跟多数怪物战斗都会引入一个“剧情”步骤。比如前作的峰山龙那样，先是在船上迎击，然后爬上峰山龙的背部战斗，进行一定阶段之后就能使用船头的击龙枪，之后坏船进入地面战。新作可能是注重这个战斗的阶段，就像宣传动画那样，先是要逃跑，然后进入山谷攀爬战，走过几个场景（当然是无缝的）之后进入常规的战斗那样。这样演出效果无疑更加靓丽，而且攀爬战斗等系统也能派上用场。





更多，访问：73139.blog.163.com

无间的世界，卧底的道路



文 华尔兹　美编 一刀

无间龙头	Square Enix	动作冒险
多机种	Sleeping Dogs	美版
	2012年8月14日 / 1人	售价未定
	对应机种为PS3及X360	对应玩家年龄：17岁以上

原本险些被抛弃的本作在重新打造后焕然一新，本作公布初期似乎并不被人看好，不过随着国外多家媒体给予的一致高评价，以及充满中国元素的游戏内容，相信关注本作的人也会越来越多（包括笔者在内）。

随着发售日的临近，本作也越发透出"正GAME"的潜质，在这里借着前线的机会代大家来更多的了解一下这款"港味十足"的《无间龙头》。


■坐牢，对于任何想要取得老大信任的卧底来说，几乎都是必修课。

"香港《GTA》"怎么玩？

游戏一直主打自由开放式动作游戏的噱头，本作也被不少玩家命名为港式《GTA》，然而沙箱游戏类型有王者《GTA》在，要像《黑道圣徒》一样走出自己一片路才是厂商需要顾虑到的。从预告片来看，这部香港版的《GTA》充斥着更加刺人露骨的暴力元素。除了武打片中的武术元素外，还有血腥的枪战，像极了一部香港动作片。同时又融入了《GTA》自由城市探险的乐趣，如果你购买本作，便可以体会一个接近真实的香港。游戏中的地图将完全模拟真实的香港，我们可以看到中环、北角、香港仔等地。这一做法与"《GTA》系列"中的自由城十分类似。游戏在地图大小上算是可以让人满意。

既然是沙箱游戏，那么场景互动就是重头戏。游戏中沈伟除了可以驾驶车辆摩托等，还可以小怡情一下，在路边摊点小吃来填饱肚子。游戏中的场景互动很多，比如可以在祭坛那里烧柱香拜拜佛请老天保佑，去找人给你按摩一下，去拳馆练练身手等。此外游戏中有不少动作电影中常见的追逐场面，各种小巷子之间的追逐战刻画得异常紧张刺激。在将对手抓到后，便是拳头之间的较量，最后会施展十分暴力且爽快的终结一击将对手打倒。


■作为黑帮卧底题材的游戏，本作的血腥和暴力程度令人咂舌。

游戏中战斗方式十分粗暴，初看上去与"《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列"极其相似，比如敌人在攻击时瞬间出现的反击提示。实际上本作的战斗比起《蝙蝠侠》来说要凶残数倍，在《无间龙头》中是可以捡起武器来战斗的，例如场边的棍棒以及敌人掉落的匕首，这一点与《如龙》比较相似。配合不时出现的慢动作让游戏的战斗代入感大增。《无间龙头》战斗的最大特色就是五花八门的场景互动终结技，比如用车门猛击对方的头部，把敌人的脸按到搅拌装置上或者滚烫的铁炉上，将敌人的头砸向墙壁等，十分残暴。可互动的环境会以较为明显的红色标注。游戏中有诸多这种场景互动元素，与《未知海域3》开场那段有得一拼。相信喜欢看成龙动作片的玩家会欣喜不已。

枪战部分是典型的第三人称射击游戏中常见的方式，可以利用场景中的掩体与敌人展开周旋，跨越掩体以及盲射这些要素一应俱全。在消耗黄槽后还可以使用类似《马克斯·佩恩》的慢动作射击。此外动作片中常见的追车场面也少不了，我们在演示中可以看到沈伟从摩托车上跃起，跳到敌人车子上的精彩场面。此外在后期还有劫持人质射击的场面，令人印象深刻。

游戏的升级要素内容非常丰富，在招式能力上都有不同程度的成长内容。玩过"《黑道圣徒》系列"的玩家应该比较熟悉。

本作中不少过场动画都十分疯狂、血腥，其暴力程度远在《GTA》之上。比如预告片中审问部分，让看的玩家都感觉好疼。显然游戏在分级上不容乐观。

©2012 Square Enix, Ltd. All Rights reserved

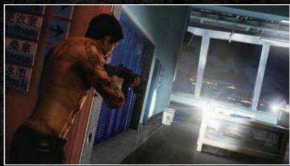
更多，访问：73139.blog.163.com

香港元素醒目

既然是港式《GTA》，那么游戏中自然有颇多的中国元素在内，这一点相信对国内玩家颇具吸引力。游戏中不少店面内的音乐有熟悉的二胡等旋律融入其中，走出店面后玩家还能听到鞭炮的声音看到舞龙舞狮的场面，映入眼帘的还有诸多极具中国特色的年代建筑。还有各种服装（比如旗袍），以及场景美工（各种中文牌匾）都充满了浓郁的中国氛围。值得一提的是游戏中的 NPC 还会时不时的出现几句粤语，非常具有亲和力。相信届时游戏中有趣的招牌名字和街边的各种小广告又会成为国内玩家的一大研究目标（笑）。


■极具香港特色的街景，不过就这么荷枪实弹地走出来还真的是很嚣张啊！


■水产市场，港片中的经典战场，大到黑帮火并，小到古惑仔拿西瓜刀互砍，都喜欢选择这里。


▲注意画面左上角，出现在游戏里的中文总让人感到莫名的亲切。


■即便是小混混打架，也要打出中国功夫的精气神来！

强大配音阵容，亚洲影星鼎力加盟

既然是以香港为背景题材，那加入港星为游戏配音当然是必不可少了。其中陈冠希与刘玉玲相信大家都比较熟悉了，而为主角沈伟配音的则是韩国影星李威尹。游戏中许多情况下都会使用粤语，而主要部分都是用英语，剧情演绎中，在气氛把握上非常有代入感，这一方面要归功游戏中出色的配音细节。

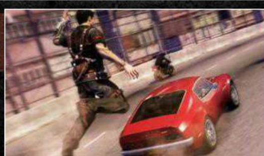



▲这位有着浑厚嗓音的英伦老戏骨将为游戏中的“黄 sir”献声。

故事讲述了由李威尹配音的卧底警察沈伟在警督 Pandrew（Tom Wilkinson 配音，代表作品有《尖峰时刻》、《蝙蝠侠 开战时刻》、《碟中谍 4》等）的帮助下，获得三合会喽罗龙马（陈冠希配音，代表作品有《无间道》1、2）的信任，并接近 Red Pole（Winston Chu，派瑞申配音），逐步挖掘组织背后的犯罪行为。

此外本作中还有艾玛·斯通（《超凡蜘蛛侠》、《极速狂奔》）、仇云波（《致命格斗》）、尹子维（《黑白森林》）、吴汉章（《地球停转之日》）、刘玉玲（《杀死比尔》）、金允珍（《Lost》）、Kelly Hu（《X 战警 2》）等众多影星联袂献声，游戏故事的精彩程度可见一斑。




◀▲穿上《正当防卫 2》的特殊服装后，有没有想用钩锁抢汽车的感觉？

《正当防卫》乱入

通过存档来实现互动内容的游戏不少，本作也有类似的内容。玩家如果留有同样由 SE 发行游戏《正当防卫 2》的存档，那么恭喜你，在本作中沈伟将可以穿上《正当防卫 2》主角罗德里格斯的服装，《正当防卫 2》是 2010 年的一款黑马作品，本次的联动要素似乎暗示着其续作即将要横空出世。

更多，访问：73139.blog.163.com



赛博坦曾经是个美丽的星球，是贪婪和野心让它变得千疮百孔，最终走向毁灭。《赛博坦的陨落》讲述的故事发生在汽车人与霸天虎的战争期间，情节会与《赛博坦之战》有所关联。在这个星球最黑暗的时期，两大阵营都因长期残酷的战争而伤亡惨重，汽车人和霸天虎也好，赛博坦星球也罢，都已没有回头之日，在战争的尽头等待它们的会是什么呢？除了灭亡，是否还能有别的选择……

变形金刚 赛博坦的陨落		Activision	动作
多机种	Transformers: Fall of Cybertron		美版
	预定2012年8月21日	1~12人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：13岁以上

阵营：霸天虎

强者生存是威震天的信条，他秘密组建霸天虎的目的就是为了控制整个赛博坦星球。威震天准备袭击汽车人的逃生方舟，从而将他们一举击败。



擎天柱



威震天

变形后



阵营：汽车人

汽车人的领袖。当初被选为汽车人首领时，连擎天柱自己也感到惊讶，但他还是凭借智慧和勇气把汽车人战士领导得很好。擎天柱觉得自由十分重要，他带领着英勇善战的汽车人与霸天虎战斗，保卫赛博坦星球。

变形后



赛博坦的世界末日

欲了解故事的始末，仅从单一的切入点去解读，顶多总结出为所谓的“局部事实”。为了让玩家能全面地知晓战争中发生的事情，制作小组给汽车人和霸天虎都制作了主线故事，赛博坦星球的这场战斗进行了太久，其中有许多不为人知的秘密，在本作中，这些隐藏的事实都会逐步浮出水面，汽车人为何走上长期流亡的道路，在游戏中也会有所交代。

©HASBRO and its logo, TRANSFORMERS, and its associated characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2012 Hasbro. All rights reserved.Game © 2012 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc.

更多，访问：73139.blog.163.com

重量级变形金刚登场！

角色数量空前，任务全面进化

《赛博坦之战》的表现受到了粉丝们的好评，High Moon也从这款作品的玩家反馈中获得了不少有效信息，这些想法都会落实到《赛博坦的陨落》中。

对于可操作的角色数量，玩家永远不会嫌多，因此在本作中，玩家不仅可以看到类似擎天柱、威震天这样熟悉的变形金刚，还有机会接触到一些被遗忘在历史中的传奇英雄，混天豹和机械恐龙也会在游戏中登场。每个角色都有自己独特的性能和特色，技能也是不同于其他角色的，使用起来绝对不会有千篇一律的感觉。绝大多数的变形金刚都至少对应两种不同形态，例如红蜘蛛的机器人和战斗机形态在能力上有着非常大的区别，如何针对任务的要求，合理将他们的能力发挥到极致也是一门学问。

游戏中的任务以多样化最为重要。“《变形金刚》系列”的相关游戏作品有不少，任务单调重复的作品是存在的，这是一款游戏的致命伤，导致部分作品就算是系列真饭也难以坚持下去。制作小组表示，本作的战斗会很爽快，射击、格斗、斩击、竞速一应俱全，任务的种类也会丰富多彩，目标人群绝不局限于系列FANS，《赛博坦的陨落》适合任何对动作、射击甚至竞速类游戏感兴趣的玩家。

猛大帅

阵营：汽车人

赛博坦星球的远古巨型变形金刚，他以建筑物的形式沉睡着。擎天柱将其唤醒，希望他能与汽车人并肩作战，保护赛博坦。猛大帅的体积庞大，因此行动需要耗费大量能源，会在一定程度上限制其变成机器人状态的时间。





◀变形成霸王龙的钢锁战斗力超强。



◀擎天柱无论是参与战斗还是组织战斗都非常帅气。



变形后



钢锁

阵营：汽车人

不喜欢服从命令是钢锁的一大特色，他不像其他汽车人一样对于擎天柱的领导能力极为信任。在战斗中，钢锁总是按照自己的意愿来行动，甚至可以先不由分说地立刻摧毁面前的一切，然后才揣摩细节。



混天豹

阵营：霸天虎

由五位战车队员组合而成的混天豹拥有强大的战斗力，只要威震天发号施令，混天豹就会摧毁掉相应的目标。

支持原创的多人模式

擎天柱不仅是汽车人的指挥官，也是精神上的领袖，他就像一面旗帜，走到哪里都会受到正义变形金刚的认可与拥戴，然而正如传奇是可以造就的一般，领袖和英雄是可以塑造出来，多人模式中支持玩家全面自定义自己控制的变形金刚，就是出于这个考虑，让玩家能亲手培养出独当一面的英雄级人物。

十二人激烈对抗！

本作的多人模式有多种玩法，玩家需要在已经变成废墟的赛博坦星球上与其他玩家进行战斗，游戏最多支持十二人同场竞技，这将是史上规模最为庞大的变形金刚多人对抗。



▲从这个视角来看，游戏会有潜入元素？



►红蜘蛛这个表情有点诡异……



▲多人模式的角色全面支持自定义。



▼一直武装到变形金刚的脸部。



▲十二人的战斗肯定相当有意思。

更多，访问：73139.blog.163.com

栏目主持 金馆长&华尔兹

新作短波

每年的7、8月都是游戏的相对淡季，不过这段时间是日式小品游戏的黄金时期，因为毕竟面临的压力比较少，不用淹没在大作潮中。喜欢这些游戏的玩家请抓紧这两个月，不要留下遗憾。说句题外话，本人现在对《女神异闻录4午夜竞技场》的兴趣十分浓厚，如果这游戏改成不用打直接看剧情就好了。



炎炎夏日，什么才是消暑圣品？恐怖游戏！由于前作《地铁2033》反响热烈，《地铁》的新作也要在年内与玩家见面，而本作主打的正是生存恐怖感，想惊出一身冷汗的玩家不妨试试这款作品。本期美版短波还为接受不了恐怖游戏的玩家准备了一款PS3独占的大型网战游戏《514废墟》，喜欢科幻类型的玩家要密切留意啦。



多机种 SEGA决定在PS3/X360上复刻诞生1996年的经典名作《梦精灵》，游戏将以下载游戏的形式登场。本作最大的进化之处就是高清化。除了能够体验高清版的画面外，本作还收录了SS版的《梦精灵》，可以让玩家体会原汁原味的作品。

PSP 前段时间推出了动画的人气轻小说《刀剑神域》即将在PSP平台推出同名RPG游戏。玩家将扮演主人公吉利特和AI控制的角色合作冒险。在战斗中AI角色会对我们手动控制的角色的动作模式进行记忆，在我们使用相同攻击模式的时候会进行积极地配合。

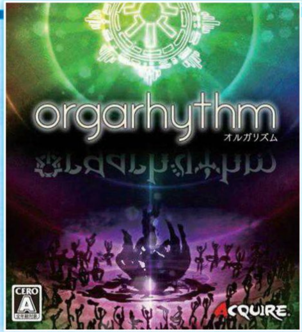
3DS 3DS平台的《闪电11人 GO2》公开了新情报，这次登场的新角色是一位名叫菜花黄名子的女性球员。本作最大的魅力在于可以和历史上的名人进行结合，变身为历史上的名人加入战斗。目前确定出场的名人是织田信长、贞德、刘备和诸葛亮。

紧急速报

日版新作短波 No.1 奥加旋律

PSV 音乐 ■オルガリズム ■Acquire ■无对应周边 ■2012年8月9日

《奥加旋律》是一款“利用节奏作为武器和敌人战斗”的音乐游戏，怎么样，是不是想到了PSP上经典的《啪嗒砰》？不过严格来讲，本作更像去年发售的《啪嗒砰3》，因为游戏中会带有一些角色扮演游戏的成分，比如这次官网公布的属性克制系统。









从属性克制图中可以看出，本作一共有五种属性火、冰、雷、光、暗，火冰雷三属性是一个克制循环，光暗是另外一个克制循环，看上去比较像“《火焰纹章》系列”的属性相克系统，利用好属性相克可以在战斗中起到事半功倍的作用，可以说是玩家必须要掌握的技巧。

前段时间本作进行了一个相关活动，活动的目的是募集100首歌曲作为关卡的背景音乐。众所周知，对于一款音乐游戏来说，乐曲的丰富度和质量相当于游戏的核心生命力，本作在丰富度上已经做得足够好，不知道能不能诞生一些经典的乐曲呢？让我们拭目以待吧！

[文：金馆长]

日版新作短波 No.2 浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒



PSP 格斗 ■るろうに剣心-明治剣客浪漫譚-完醒 ■NBGI ■无对应周边 ■2012年8月30日

去年三月发售的《浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪》虽然集合了系列的众多角色，但是对战性较差，所以评价并不高，然而NBGI并没有放弃，集合了各方意见之后，推出了这款战斗系统改良版的《浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒》，当然本作不仅仅是改进了作战系统这么简单，还追加了一些角色，目前确定的角色是相乐总三、武田观柳和般若，如果玩家有前作存档的话还会获得特典。







本作在剧情上也有一些变化，采用了TV动画版和新京都篇两种版本兼容并蓄的方针。在故事模式中会出现300多张动画画面。

[文：金馆长]

更多，访问：73139.blog.163.com

美版 新作短波 No.1

地铁 最后之光

多机种 主视角射击 ■Metro: Last Light ■THQ ■对应机种为PS3、X360 ■2012年内

［文：华尔兹］

本作自公布以来一直保持低调，我们自去年年中就没怎么听到《地铁2033》续作的消息，而开发商也一再以沉默示人，他们表示本作会将更加完美更加优秀的内容带给大家，打造一款末日题材的枪战游戏。

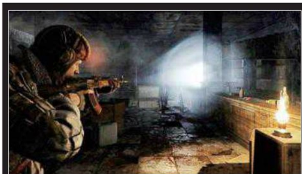
本作虽然是《地铁2033》的续作，不过却并非是《地铁2034》，玩家在《最后之光》中将继续扮演阿尔特姆，这位末日英雄。

在莫斯科的地铁中尸体遍野，各种受到辐射后的异形怪兽充斥其中。而在地铁之上，春季的来临使得掩盖着地铁的冰开始融化，初看上去，阳光有种残酷的美。游戏中有着开放的世界观，以及各种突发式的剧情让玩家投入感倍增。其中有一段阿尔特姆去探索一架受到撞击坠毁的飞机，在飞机内只剩下变成骷髅的几具乘客尸体在座位上，阿尔特姆在一段令人毛骨悚然的走廊中，突然听到一些刺耳的尖叫，随后画面闪回到驾驶舱内，正是阿尔特姆原先坠机的地点。环环相扣的剧情让玩家喘不过气来。

游戏刻意营造一种生存恐怖感，莫斯科地面上的空气依然散发着有毒物质，玩家必须带着防毒面具在外面行动。即便如此，所能持续的时间仍然是有限的，一段时间后，便会因为缺氧而死亡，玩家必须抓紧时间行动。可呼吸时间会以阿尔特姆手上的手表来进行计算，不过玩家在第一人称视角中无法方便地看到准确的时间，希望试玩版可以将这一问题解决。



本作的表现令人印象深刻，游戏开发商表示本作并不会为了赶上销售旺季而赶工，玩家届时会在游戏中看到更多细节方面的精彩内容。希望游戏发售时会有一份满意的答卷摆在玩家面前。



▲生存恐怖将是本作的主题。



▲游戏在细节方面把握非常出色，阿尔特姆的手表将计算玩家所能呼吸的时间。



▲全副武装后，有点Big Daddy的感觉。

514废墟

PS3 主视角射击 ■DUST 514 ■SCEA ■对应周边未定 ■2012年内

［文：华尔兹］

美版 新作短波 No.2



在今年的E3上，最广泛的游戏类型仍然被FPS占据了不少江山，《514废墟》便是其中一员。我们很难看到游戏在FPS内容上的革新，游戏的大多数操作都与市面上的大多数FPS游戏大同小异，无论近战还是奔跑都是以往《COD》的路数，而载具战方面也是与《光环》十分类似。不过当你深入了解这款游戏后，你会发现这款有些疯狂的游戏背后的惊人之处。

《514废墟》的“姐妹篇”是一款拥有众多铁杆支持者的大型多人在线游戏——《EVE Online》，游戏以星盟为背景，给玩家一种亲临战场的特殊体验，引人入胜。本作将与《EVE Online》联动，《514废墟》在PS3上将以更为低的门槛，让更多的玩家参与进来。

虽然本作看似简单，但游戏中依然有众多战略要素，游戏中玩家还需要去管理星系中的政治以及经济问题，这些内容可能会让部分玩家感到头大。玩家将在EVE宇宙中的一个星球上战斗，在不断的争夺战中，玩家可以呼叫空中打击，这时候在EVE的玩家则需要判断是否接受DUST玩家的命令，这种联动要素非常有趣。

每局当中，根据玩家所获得金钱来决定胜负，金钱多的一方获胜。这些钱可以流通到《EVE Online》，用这些钱在自定义系统中为角色打造更好的装备，此外还可以对技能进行升级。所以，如果你想让自己的角色能力到达顶端，你必须深入掌握EVE相关的内容。

至此，玩家应该看到本作的有趣之处，虽然在FPS部分没有太大的突破，然而与EVE宇宙的联动才是本作真正的卖点之一，喜欢这种庞大世界观科幻类型的玩家千万不要错过本作。



▲载具战《光环》味十足。



▲这张蹲下狙击的截图又有点《孤岛危机》的感觉。



▲在弥漫的战火之中召唤空中打击。

新闻资讯 新作短波

更多，访问：73139.blog.163.com

3DS LL重量级开箱报告



文 众编
编 稀饭
美编 心の永恒

作为3DS的新型号，3DS LL（美版名称为3DS XL）刚一公布便引来了不少的争议，其中一个争论点就是屏幕尺寸的增加和显示分辨率不变是否会导致画面锯齿过多，影响使用体验？关于这一点，各位读者们可以在本次开箱报告中得到解答。除了屏幕外，我们也对3DS LL的方方面面进行过相应的研究，并与原始机型3DS进行过相应的比较。想要知道这款新机型有什么进化之处，两者相比之下哪个更值得入手，就请随我们一起来看看3DS LL的真容吧！



▲目前3DS LL所有颜色种类，其中蓝黑颜色只有美版，而银黑和白都只有日版。美版3DS LL将会在8月19日发售。

Part.1 技术数据

硬件规格

●本体尺寸：（上屏合起时）93mm（宽）×156mm（长）×22mm（高）

●重量：约336克（含SD卡）

●上屏尺寸：106.2mm × 63.72mm

●上屏发色数：约1677万色

●上屏功能：裸眼立体成像

●下屏尺寸：84.96mm × 63.72mm

●下屏发色数：约1677万色

●下屏功能：单点触控

●使用时间：进行3DS游戏时为3.5小时～6.5小时，进行NDS游戏时为6～10小时



■3DS LL与3DS屏幕实际大小对比。

结构变更

3DS LL从外形上很容易会让人觉得这是一款大尺寸的3DS，虽然严格来说，这个说法并没有错，但这台新型号3DS显然并不只是把屏幕尺寸拉大这么简单，任天堂对于许多细节部分都进行了调整，在实际使用当中，任何人都可以感觉到3DS LL与3DS之间有着许多不同之处，下面就让我们来一一列举分析。

●上下屏幕变大约1.9倍

在公布之初便已经进行过宣传的最大变更点，实际使用中也会非常直观地感觉到屏幕的尺寸变化带来的视觉效果提升。首先，我们必须承认，屏幕尺寸变化而分辨率不变的情况下，画面上锯齿比起3DS要明显变多，在构图相对简单的3DS主界面中，就算用肉眼也可以看出许多圆形界面元素边框存在着锯齿。但在进行一些画面元素比较复杂的游戏时，这种感觉反而变弱了，尤其是在一些如《生化危机 启示录》和《怪物猎人3 tri G》这类有着优秀画面的大作的游戏过程，屏幕变大带来的锯齿问题并不明显，反而因为屏幕变大而得以看到更多的细节，视觉体验有所加强。

但在进行一些构图相对简单的3DS游戏和玩NDS游戏时，锯齿情况的确非常明显，斜线和弧线上的锯齿已经明显得让人感觉它们都变成了梯形图案。

屏幕尺寸变化的另一个暗藏的改动则是



▲大屏幕在观看游戏CG时表现特别优秀。

更多，访问：73139.blog.163.com

裸眼 3D 效果有所加强，因为屏幕变大，裸眼 3D 的对焦区域与可视范围都相应地增加，使得在开启 3D 时肉眼对焦的难度下降，使用时更不容易出现因为需要频繁对焦而导致玩家眩晕的不良反应。

相比起上屏，下屏尺寸增大带来的好处显而易见，因为界面元素变大，玩家的点击变得更为精确，操作便利程度也有所提高，以往的下屏操作使用手指触碰时会有一定的误操风险，而现在玩家基本上可以做到完全无失误操作。

从结论上来说，屏幕增大作为一个最大的改进点，对于 3DS 的机能改善是显而易见的，所以尽管屏幕增大而不改善分辨率这一点仍然令人失望，但总体表现并不如许多传闻所说地那么糟糕，甚至可以说是出人意料地好。

●中轴从松轴变为两段轴

3DS 尺寸偏小，使用松轴设计很大程度是因为最佳使用角度只有一个。而尺寸更大屏幕更大的 3DS LL 则改为了两段轴设计，第二段轴的角度与 3DS 一致，第一段轴则较近 90 度角，适合把 3DS LL 平端在手中或放置在桌面上使用。



●内外壳材质更改

3DS 的外壳最令人诟病的一点就是材质非常容易在按压后留下指纹，导致 3DS 使用时间一长，无论是外壳还是内壳都布满了指纹，清洁起来也非常困难。3DS LL 改善了这一问题，使用了磨砂质感的内壳，不但手感良好，而且不会有残留指纹的问题，抓握感稳定，不存在滑手的问题。而外壳则使用了带有金属质感的材料，手感较滑，可惜因为材质的关系，仍然存在指纹收集问题，但因为没有镜面反光效果，所以并不明显。



▲两者的材质差别非常大，无需触摸，就算是在近距离用肉眼观察都能够发现。

●按键更改

配合外壳材料更改，3DS LL 所有按键材质也进行了更改，但比起外壳，按键的材质更改比较令人失望，四个主要按键 X、Y、A、B 材质类似磨砂外壳，触感较为廉价。



十字键材质与主要按键类似，触感廉价，不过内凹设计比起 3DS 要明显，使用手感有所提升。

滑杆推垫的材质更改则是最失败的地方，3DS 的推垫材质相对较硬，而且表面有较好的摩擦力，在推动滑杆时手指不会轻易滑开。而 3DS LL 推垫使用了更为廉价的材质，不但在剪裁造型时有残留，且缺乏摩擦力，在进行一些需要频繁推动滑杆的游戏时可能会影响使用体验。

三大功能按键不但材质进行了更改，与外壳较为一致，而且按键设计进行了优化，不再是以前的隐藏式凸起按键，而是长方形的正常按键，使用体验大为改善。

最后，3DS LL 对电源按键进行了非常不错的更改，3DS 因为该键安排在右下方，而且形状较为突出，玩家在进行游戏时有误操进入关机界面的风险，所以本次 3DS LL 不但把按键改为圆形，而且按键几乎没有凸起，根本上解决了玩家误操的可能。但从使用时的感觉来说，这个设计有点矫枉过正，玩家虽然不会误操，但关机时需要向一个非常准确的方向施力，不然可能无法进入关机界面，建议在使用该按键时用食指施力，而习惯用拇指的玩家则要改用拇指尖关机。

●音量、3D效果与无线开关更改



▲3D开关的卡固结构是一个非常贴心的改进。

三个开关的材质都跟随主机外壳进行了更改，其中无线开关触感还有手感基本无变化，但音量与 3D 效果开关的触感都变得较为廉价。后两者中，音量开关使用方式并没有变化，但是滑动时顺畅感不如 3DS 强，需要更多力量，不过也因此减少了因为误操而导致音量突然加大或消失的风险，微调音量时更方便。3D 开关则进行了改良，除了同样提高滑动时所需的力量，还在最下方增添了卡固结构，玩家如果将开关推到最下方，则会被固定住，玩家需要用较大的力量才能让开关脱离卡固结构，重新滑动，这样可以有效防止玩家在使用 3DS LL 时因为意外推动 3D 开关而开启裸眼 3D 功能。

●结构改善

最明显的改善之一是把耳机插口转移到了左方，而不是中间，使得玩家在使用左右耳导线长度不一的耳机时不会再遭遇尴尬。

另一个明显改变是机身整体从方块风格变成了圆弧风格，合起上屏时，轴端两角为直角，另外两角则为弧角，使得玩家在握住主机时不会感觉掌心被尖端顶住。同时 3DS LL 的边缘部位都变为弧形，也改善了玩家使用时的手感。

电量、充电和无线指示灯都进行了改造，从小方块变成了长条状，配合弧状的边缘，玩家在 3DS LL 的下部正面也能够看到三个指示灯的状况。



▲耳机插口位置更为人性化。

擦肩通讯指示灯形状也跟随其他指示灯进行变化，以配合变为圆形的轴端。

L 键与 R 键进行大改造，从本来的窄长凸起变为半包裹形，受力面积更大也更容易按压，键程则与 3DS 基本相同。

SD 卡入口更改为机身右边，防尘盖形状配合主机外观更改变为弧形，但实际上使用方式和 3DS 的长方形防尘盖无分别。

触控笔存放处同样改为右方，更为符合玩家使用习惯。触控笔本身因应主机体积和安放位置的更改，变为纯塑料的一体式笔，不具备伸缩功能。

红外线发射口形状变为条状椭圆形，无明显功能变化。

充电接口与卡带插口完全无变化。

麦克风增加提示文字，位置不变。

3D 摄像头尺寸稍微增大，功能无明显变化

左方与右方挂绳口改为横向结构。

扬声器位置不变，但出音孔变为 18 个。

合起上屏时，上屏与下屏之间会留有小小的空隙，以根除压屏问题。



▲尽管结构不同，但两种触控笔的长度相同，玩家无需担心手感有差异。

更多，访问：73139.blog.163.com



其他变更

●配套软件变更

因为是新产品，3DS LL出厂时的默认固件版本是4.1.0-8，该固件系统已经自带免费配信的《交换日记》，还内置《3D体验影像》软件。

●配件变更

严格来说，3DS LL没有任何配件，其包装盒厚度与3DS相似，但面积只有3DS包装盒的三分之一左右，里面包含了一台3DS LL，一本说明书，一叠六张AR卡片和一张已经插入主机内的SD卡，容量是4GB，比起3DS配置的SD卡多了2GB容量。

3DS LL不包含充电器，目前有部分地区宣布发售3DS LL时会附送一个独立包装的充电器，但编辑部购买的日版3DS LL并没有附送。不过因为日版机器的充电器本来就无法在国内使用，所以这个问题对于国内玩家来说基本上没有影响。



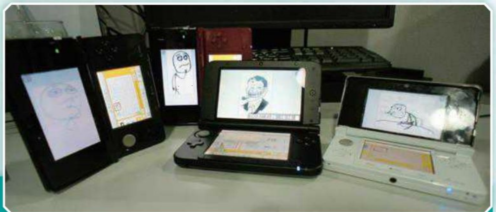
□附带的4GB SD卡让3DS LL的性价比有所提高。

因为机身结构改变和包装盒体积关系，3DS LL同样不附送充电台，而且也不对应3DS的外设滑杆。

尽管不是标配，但3DS LL的确可以使用《新・光之神话 帕尔提娜之镜》附送的支架来进行游戏，虽然3DS LL体积较大也更重，但还不至于对支架本身构成压力，也不会导致失衡。

Part.2 3DS VS 3DS LL

既然3DS LL是新型号，哪怕任天堂强调其市场定位和3DS不一样，作为消费者，我们还是要把这两台不同型号的掌机放在一起比较一下，看看它们彼此之间互有什么优缺点，然后结合自己的需求，才能够明白到底哪一个型号最适合自己。



体型

- **3DS尺寸：**74mm（宽）×134mm（长）×21mm（高）
- **3DS LL尺寸：**93mm（宽）×156mm（长）×22mm（高）









更多，访问：73139.blog.163.com

屏幕大小

● **3DS 上屏尺寸**：76.8mm ×46.08mm

下屏尺寸：61.44mm × 46.08mm

● **3DS LL 上屏尺寸**：106.2mm × 63.72mm

下屏尺寸：84.96mm × 63.72mm



外壳材质

● **3DS**：镜面式塑料外壳，有金属质感，但容易残留指纹。

● **3DS LL**：金属感塑料外壳，无镜面反射，同样会残留指纹，但不明显。





续航能力

● **3DS 使用时间**：进行 3DS 游戏时为 3 小时 ~ 5 小时，进行 NDS 游戏时为 5 ~ 8 小时。

● **3DS LL 使用时间**：进行 3DS 游戏时为 3.5 小时 ~ 6.5 小时，进行 NDS 游戏时为 6 ~ 10 小时。









美版机火焰红妹妹

按键比较

● **3DS 按键**：与外壳相仿的光滑材质，但实际上抚摸时会感受到阻力，按键时会觉得较有质感。十字键实际上有内凹设计，但使用时感觉不明显。滑杆推垫材质较硬，阻力理想，能够保证在急速移动时拇指不会脱离中心。



● **3DS LL 按键**：同样采用与外壳相仿的材质，拥有磨砂表面，但触感并不粗糙，较为光滑，按键时反馈感较为柔软。十字键内凹设计更为明显，手感良好。滑杆推垫材质偏软，表面光滑，推动时会发生施力点在推垫表面偏移的情况。



更多，访问：73139.blog.163.com

重量

● **3DS 重量：**约 235 克（含 SD 卡）
● **3DS LL 重量：**约 336 克（含 SD 卡）





颜色选择

● **3DS 可选颜色：**水星蓝（日版停产）、宇宙黑、火焰红、午夜紫（仅有美版）、珍珠粉、冰雪白（仅有日版）、晴空蓝（仅有日版）

● **3DS LL 可选颜色：**红黑、蓝黑（仅有美版）、白（仅有日版）、银黑（仅有日版）







对应周边

● **3DS 对应周边：**承托支架、扩张滑杆、3DS 专用充电台、2GB、4GB、8GB 与 16GB SD 卡、外设 Wi-Fi 路由器

3DS LL 对应周边：3DS 专用充电台、2GB、4GB、8GB 与 16GB SD 卡、外设 Wi-Fi 路由器





更多，访问：73139.blog.163.com





Part.3 小编们眼中的3DS LL

3DS LL刚到编辑部便引起了一阵围观热潮，尽管大家对于这台新型号3DS都有所关注，而且对于其定位和性能都有着各自的猜测，但俗话说得好，眼见为实，如今把这台新型掌机实实在在地拿在手上进行过详细的使用后，每一位小编都有了属于自己的观感。到底大家对于3DS LL有什么独特的看法，就让我们来一起看看吧。

上手的感觉还不错，就是机器比我想像中要厚重，不过适应之后感觉还好，可惜放在包里还是会有点沉。由于比普通版大了好几圈，视觉体验感觉好了不少，特别是3D效果的表现方面，之前一直想要体验裸眼3D却没出手的玩家可以买了。建议男生玩家可以选择稍微亮一点的颜色，比如白色，这样看起来会舒服很多。女生的话还是建议买普通版，这样会显得比较秀气。

3DS LL最大的变更必然是两个屏幕都加大了，虽然分辨率没有增加但是画面并没有明显下降。像《新·光之神话 帕尔提娜之镜》这些画面本身就很精美的游戏换上大屏幕后反而更加华丽，机身采用了磨砂质感之后没有以前那么光鲜，但也变得不容易沾上指纹或污渍而变脏。由于屏幕变大的原因机身也比旧版大了一圈，游戏时的手感反而变差了，按键的手感也没有改善，动作游戏玩起来没旧版舒服。

3DS LL体型比3DS还要大，重量也在3DS之上。这样一来虽说屏幕大了不少，键位的比例、位置也和3DS的一样，但便携性比3DS差了一截，还有为啥不将右摇杆加进去，也不能与3DS的右摇杆外设兼容。不过得益于不附送充电器，所以包装盒倒是比3DS轻巧简洁了不少。延长了续航时间，这一点值得称赞。

外形有些欠缺现代数码产品该有的美感，材质个人认为也不如原来的好。不过在重量等方面比较令人满意。加大的屏幕在观感上确实比以前好了数倍，拉大的画面在像素上也没有明显的缩水，感觉像是3DS发售前就做好了这部3DS LL，后来刻意造了个缩小版的3DS，先卖缩小版，再卖加大版。当然这只是开个玩笑，从实际使用体验来说，个人感觉很满意，等到要入手3DS的时候，我肯定会选择这个大型号而不是原版。

个人不太欣赏3DS LL的造型，看上去就和我学生时代用的文曲星神似，而且因为体积问题手感不太友好，长时间玩的话很容易手酸，不过屏幕确实比3DS靓丽很多。更大的屏幕也让原来挤在一团的细节变得清晰可见。不过屏幕偏暖色调，喜欢夏普等日系手机的玩家会比较习惯。



原本对于这个新机型并不看好，感觉似乎只是为了视力不好的大龄用户而设。但实际拿到手后，会发现其实任天堂还是针对3DS存在的问题进行了不少的改进，许多设置都显得更为人性化，使用体验比起3DS来说的确大有提升。增大接近一倍的屏幕的确是大得有道理，玩一些画面粗糙的作品可能会觉得满屏锯齿，但在玩那些画面精美的大作时便会发现视觉表现力明显上了一个档次，细节清晰，画面也更大气，果然不愧是新型号，让我都有卖掉原版换一台新机子的冲动了。

最初看到3DS LL的图片时，感觉在外观设计上会是一次倒退，可能会塑料感太强。实际上手后至少在外壳方面感觉还是相当精致的，翻开后下屏幕周围按键部分略显简陋，不过巨大的上屏幕着实令人眼前一亮。不得不说，大屏幕对于裸眼3D来说实在太重要了，将3D效果开到最大，也不会因为纵深感的关系而感到深处的部分物体太小，裸眼3D的观感大幅强化，个人感觉晕眩感也有所降低，玩《新超级马里奥兄弟2》时，许多活用3D功能的场景令人赞叹，原本担心的“锯齿更明显”等问题反而感觉不明显。要说缺陷的话，就是个头实在太大、也着实是太重了一些，不大方便塞在口袋里。真希望任天堂再出一个屏幕尺寸不变，但是大幅轻薄化的新版本。

由于只是一个加强机型，就不用指望3DS LL能给3DS游戏带来天翻地覆的变化了。变大的后果就是变重，拿在手里还是感觉比较明显的，当然这个分量对一名成年男子来说是没有任何问题的，就是变大之后揣在裤子口袋里的感觉不是很好，看来以后出行得放在包里了。不过3DS LL加强续航力这点令人无法拒绝，屏幕变大之后也没有出现画质明显下降问题，从这两点来说肯定3DS LL的吸引力就比3DS大，相信以后选择3DS LL的人会越来越多，就是不知道3DS LL专用的右摇杆外设何时推出。

实话说我很少用3DS玩游戏，因此在看见3DS LL后觉得并没有什么不好，屏幕足够大，按键也比较舒服，光这两点就能满足我这个家用机玩家的需求。虽然分辨率不变，但大屏显示下的画面与3DS没有太大的区别，另外不知道是不是错觉，3DS LL的3D的可视角度似乎变得更广了，众人围观的时候只要不是偏离正中方向太厉害，基本上还能看到3D效果，自己使用的时候也不容易出现视角偏移而看不到3D效果的情况，光是这一点就比3DS要好不少。

更多，访问：73139.blog.163.com



CAPCOM本社突入！ BIOHAZARD 6

UCG编辑亲赴大阪 全球最速试玩 完成版内部体验 主创团队专访



收到CAPCOM总部的邀请前往日本大阪试玩《生化危机6》大概是一个月前的事，和UCG编辑同行还有来自CAPCOM ASIA的负责人与工作人员，能有如此难得的机会近距离体验这款尚未发售的大作，对我们的杂志、对所有的国内读者都是一件很有意义的事情。我们本次的大阪纪行将作为和CAPCOM官方合作的一个大型特企呈现给大家，本次带来的将是《生化6》全球最速体验的试玩报告、新剧情解析以及UCG对小林裕幸等游戏主创团队的深度专访，这些独家内容将为大家展示游戏的方方面面，下面就让我们进入CAPCOM、进入《生化6》的世界！



采访&文 九兵卫　美编 anubis

更多，访问：73139.blog.163.com

BIOHAZARD 6 内部体验之面面观



豁然开朗的游戏全貌

从今年一月份正式公布到现在，CAPCOM以闪电般的速度将这款经典系列的最新续作带到了我们的面前，这是前所未有的。距离游戏正式发售还有两个月，全部开发工作已基本完成，能有机会亲自来到日本开发总部先行体验完全版，对于一名游戏编辑来说当然也是很荣幸的事情。

通过实际游戏的感受，《生化6》的全貌也得以展现在我们面前。不同于以往，本作的登场主角堪称史上最多，加上本次公开的艾达王共有七名可操作角色，每名角色带来的故事不一样，而他们的舞台也各不相同，这使游戏的内容异常丰富，20多个小时的通关时间远超出玩家们的预期。

游戏在画面和音乐方面的表现自不用多说，没有出现《龙之信条》附送DEMO中的画面撕裂等情况，加上由于关卡的风格变幻多样，细节刻画以及氛围营造令人印象深刻，因此视觉感受可以打9/10分。除此之外，射击比重的变更以及网络联机部分的强化也让本作焕然一新，小林裕幸多年动作游戏的经验给游戏还带来了一些意外的爽快感。

解析与众不同之处

四大篇章七名主角！

不同角色交叉进行的剧情



首先，游戏将分为里昂篇、杰克篇、克里斯篇以及艾达篇共4个篇章，多角色登场是《生化6》的一大特征，不仅有人气极高的里昂、克里斯、艾达王这些老角色登场，还加入了杰克、雪莉这些初次露面的新人。游戏的舞台不再是单独的一个地点，而是多种风格并具。从以香港为原型的兰翔到美国总统官邸再到雷雨之下的森林墓地、甚至还有空旷辽阔的古城废墟，多样化的关卡遍布全世界，虽然场景风格大相径庭，但那种恐怖的感觉却一脉相承。不同角色的故事看似独立，但实际在剧情上依然相互影响、相互重合。

从单人部分的流程到多人的CROSS OVER，玩家不需要任何方式的切换，完全采用自然过渡，所以不会给人以剧情零碎的感觉。前作结束到本作设定的背景时间2013年，中间这些年在每个人身上到底发生了哪些故事，游戏中都会交代清楚。

更平衡更爽快的动作性



很多人感觉本作更为依赖体术，其实这个观点是不全面的。本作中每个角色都有自己独立的体术系统，其中以军队出身的克里斯体术最强，而女性角色的体术则相对较弱。对付单个的敌人时体术非常好用，而且可以为玩家节省很多弹药，但被多个敌人包围时，使用体术就需要格外慎重了。之所以这么说，是因为本作引入了系列首创的耐力槽系统。

游戏中所有的近战攻击以及快速攻击都会不同程度地消耗耐力槽，耐力槽不足的情况下体术就变得毫无意义，不会对敌人构成任何威胁，所以玩家不能过度依赖于体术。本作中的体术攻击范围有限，遇到多个敌人使用体术时很容易被夹击，危险性颇高。

如果说耐力槽的设定是对体术的一种削弱，那么同样是全新加入的反击系统就是对游戏动作性和技巧性的一种加强。反击系统和老卡很多动作游戏里采用的"一闪"非常相似，只要在敌人发动攻击的同时按下体术攻击的按键就能发动。反击技的威力大于普通体术攻击，并且有将敌人吹飞的效果，实用性与演出效果兼具。相比动作游戏中的"一闪"，本作的反击要简单不少，对于时机的要求不会过于苛刻。

多人联网要素全面进化



尽管从PS2时代开始，系列就开始尝试网络部分的新玩法，但相关的尝试并不算成功。5代开始，系列引入了双人在线合作的新玩法Co-op，颇受新老玩家的好评。Co-op在本作全面进化并变身为新的CROSS OVER，玩家之间协作的方式更加多样，而组合也不再是固定的两个角色。在单人模式下只要开启联网功能，其他玩家会自动配对并加入游戏，或者我们可以拉上自己的好友合作完成关卡。

新增加的AGENT HUNT也同样是本作不可缺少的网络要素，这给多人联机带来了一种全新的思路与体验，和其他玩家一起游玩乐趣无穷。游戏并没有将单人模式与CROSS OVER或是AGENT HUNT完全分开，而是作为一个完全的整体展现在我们面前，这样的体验无疑是非常真实的。

更多，访问：73139.blog.163.com
www.dooland.com

BIOHAZARD 6
全新要素彻底体验报告

由于本作流程较长，这里我们将先为大家带来游戏最新的两部分内容——艾达王篇章 &AGENT HUNT 玩法的详尽介绍，更多角色与章节的体验报告我们将应 CAPCOM 的要求在接下来的杂志中另作刊登，敬请期待！

※ 以下部分可能涉及剧透，相关最新影像收录与本期 Game Halo。



艾达篇实际试玩

ADA WANG'S CHAPTER

向来行踪神秘的艾达王来到一座笼罩在夜幕中的古堡，这里的名字叫做“Forest Cemetery（森林墓地）”，阴森的环境加上伴随着闪电的雷雨令人不寒而栗，这种《生化》系列”的经典气场也让老玩家非常感动，我们的流程便从这里开始。

艾达王穿着露胸的红色皮装带着黑色手套，冷酷的表情更加显现出性感。看着里昂和海伦娜冲开一扇铁门进入墓地公馆，站在墙沿之上的她无动于衷，利用挂钩下到公馆的另一侧的小道，没走多久就来到一扇门前。

这道门看似普通，但需要获得关键道具才能打开，所以艾达选择从右侧的秘密入口进入。地穴中设有金色铁锁的箱子无法直接打开，使用枪械或弩箭将锁破坏即可。一路向前，玩家会面对很多不同的谜题，而丰富的解谜要素也正是艾达王部分的剧情相比其他角色的最大特色所在，制作人对于这方面的设计也是颇下了一番苦工。

流程中第一个算得上解谜的内容出现在一间被废弃的拷问室内，进入艾达一进入该房间，僵尸会拉下机关，中间的地板塌陷后，上面的宝箱就会坠入到下层。一旦机关脱离控制，地板又会恢复到原状，所以将丧尸轻松解决掉之后，艾达就需要稍稍动一下脑筋。观察房间的四周，玩家可以天花板上悬挂着很多具俘虏的尸体，用枪射击悬挂尸体的铁链，尸体就会砸落到地面。由于机关的底座是可以在地板上左右拖动的，所以这时就只需将机关推动到最右侧尸体的下方，然后再射击铁链，尸体就会砸下来并且将机关挂住，此时房间中央的地板就能一直打开，直接跳下去就算直接完成了这个谜题。

接下来的房间依然是拷问室，两把电椅将宝箱环绕在中间。因为电闸没有通电，所以艾达无法打开铁门。根据地面的电线排布，将正上方的电椅推动到两股电线的中间，这样就能接通部分电源。最后一个需要接通电源的底座位置没有椅子，不过场景内有无限出现的僵尸，将其引到左侧的底座附近，并用枪械或者体术将其放倒。这样倒在底座上的僵尸就能起到导电的作用，此时拉开闸门即可离开这个房间。



回到地穴的大厅，可以看到左侧的牢房内有一个关键宝箱，这里还会刷出三只穿着金属铠甲的僵尸。墙壁上有一只被弓箭钉住的死尸，这是一个非常有意思的提示。牢房内的丧尸只有裸露的腿部才是弱点部位，如果玩家径直走进这间牢房，地板会因为重量的缘故而坍陷，重新爬上来之后房间内会恢复原状。这里正确的解谜方法应该是：使用弩箭射击丧尸的身体部位，僵尸会踉跄着被钉到墙壁之上，将全部三只僵尸钉在墙壁之上，这样再进入牢房就不会掉下去，拿完宝箱内的关键道具出来开门继续前进。

从公馆的外侧利用钩锁进行一系列帅气无比的跳跃，艾达来到另一侧的地下设施。这里的门只有将宝石安放在骷髅头的机关上才能打开，而宝石只有分两路依次干掉两个穿着红色衣服的骷髅僵尸才会掉落。艾达王近身格斗一般，追着红衣骷髅的时候会涌出很多僵尸包夹，玩家不能过于依赖体术，而是应该和敌人拉开距离逐一各个击破。红衣骷髅比较耐打，但也没有什么高伤害的攻击手段，全部清场后就能拿到关键道具。打第二个红衣骷髅的时候需要注意一些机关，地板之下出现飞刀的机关必须连点冲刺键才能躲掉，否则会直接 GAME OVER。匍匐行动中也有僵尸出来干扰玩家，锁定后切换射击视角就能干掉它们，影响不是很大。

[关于艾达]

艾达王的回归可以说既是在意料之外，也是意料之中，但对于大部分喜欢系列作品的老玩家来说，艾达王能以可操作角色的方式在本作中登场，实属非常幸福的一件事（很多人之前最大的担心就是艾达是否会以敌方 BOSS 的形式出现）。和里昂等人一样，艾达王的年龄也同样有所增长，但岁月并没有夺去她的光彩，相反艾达王显得更成熟性感、也更有女性魅力。她所散发出的那种独特的神秘感也依然健在，和里昂再次相见，我们足足等了五年（笑）。

据制作人透露，在《生化危机 6》长达 20 多个小时的流程中，艾达王部分的篇章长度大概在 6 小时左右，是全部角色章节中最短的，不过充满解谜要素是这部分最大的特色，笔者将艾达的流程体验了大半，无论是节奏还是玩法都非常令人满意，如果非要给出一个简而意赅的评价，那就是——好玩儿！



更多，访问：73139.blog.163.com



[关于武器和体术]

艾达王在本作中最具代表性的武器就是她所独有的弩箭，这把武器和她本身冷酷性感的气场相当般配，在游戏中玩家会经常用到。弩箭所用的弓箭在流程中有两种，一种是普通的弩箭、一种是射中敌人后会爆炸的大威力弩箭。和一般的手枪不同，弩箭的威力较大，会给敌人造成很长时间硬直；但与之相对的是，弩箭的上弹时间也会很长，不能很快地连续射击，特别是在和敌人近身条件下要谨慎使用。除此之外，半自动手枪以及狙击枪也是艾达王的基本配置，流程很多在空旷的场景中进行，使用狙击枪对付敌人或者解开机关也是不错的选择。狙击枪也是单发射击，同样需要一定的上弹时间，相比其他射击游戏，本作中的狙击枪使用起来要简单很多，容易瞄准且无很强的后坐力，适合远距离精确射击。

至于很多玩家都关心的体术，本作中每个角色都不一样，Ada 的体术在所有人物中只能算是一般甚至偏下，单独面对敌人时可以使用，但在应付多个敌人的包围时就需要优先考虑走为上策，而不是使用威力甚低的体术和对方纠缠。通常状态下艾达王需要使用 2 ~ 3 次的体术攻击之后敌人才会出现最后一击的体术按键提示，效率很低；而在失去耐力的情况下，体术更是形同虚设，几乎不会对敌人构成任何威胁。

[关于敌人]

艾达王无论在单人流程还是在 CROSS OVER 里，遇到的杂兵敌人基本都是行动缓慢的普通僵尸，准确地说应该是骷髅兵或者尸鬼。这类僵尸敌人有很多种，攻击方式从抓咬到刀砍到远程的丢斧子可谓五花八门，这些敌人其中也不乏受病毒感染而进化为丧尸的，它们会膨胀身体并喷射出毒针，稍稍有点棘手。不过总体来说，这些动作慢半拍的僵尸比起聪明的丧尸还是要好对付不少，AI 方面也没有什么特别的地方并且也不会突然变异，相信不会给玩家带来太大的麻烦。当然，如果被敌人前后包围还是很危险的，在战斗中要尽可能避免出现耐力不够或是弹尽粮绝的情况。



[画面与演出]

到笔者参加本次试玩为止，本作的全部开发工作基本收尾，画面以及演出效果可以说已经完全定型。早前 7 月 3 日配信的 X360 试玩版，不少玩家都抱怨视角不够完美，并且游戏画面也时有出现撕裂的状况，类似的问题在正式版中都将不会出现。由于游戏的画面非常流畅且帧数很足，玩家对于视角并不会有很强的不适，而画面撕裂的现象也荡然无存，更多的是环境的细节被很好地还原，不管是雷雨的天气还是雾蒙蒙的室内都被渲染得很完美，恐怖的氛围时刻伴随在左右。

值得一提的是，游戏的演出非常自然，从过场动画切换到实际游戏一气呵成，大量电影化的镜头处理让人有一种看大片的错觉。当角色进入房间或者跨过尸体的时候，甚至还会和场景出现互动，这点比较有意思。

CROSSOVER

正当海伦娜为妹妹 Debra 的变异而悲痛欲绝、试图与其进行最后接触时，一支利箭从高处射中变异体，艾达王正式出现在里昂的面前。“见到我的表情怎么像见到鬼一样？”一句简单的对白开始了艾达王和里昂的梦幻合作。这段流程虽然会出现里昂、艾达王以及海伦娜共 3 名角色，但实际 CROSS OVER 的只有里昂和艾达王两名角色，海伦娜仅仅作为一名 NPC 登场。

开场后 Debra 再次暴走并将海伦娜放倒，艾达迅速射击后地板坍陷，艾达王和里昂顺着木质结构的巨大井道一路向下，海伦娜会为我们开启路上的机关，几个帅气的跳跃和攀爬让 FANS 大呼过瘾。在最底层，玩家不用着急跳到地面，可以使用狙击枪或者弩箭向 BOSS 射击，或者也可以直接下去和 BOSS 对决。

因为还不是完全体，所以作为 BOSS 的 Debra 在战斗中的形态会在人形和背部长有触手的变异体之间切换。通常状态下 BOSS 会在圆形场地的上层平台来回跳跃，这时候只能用远程武器射击，BOSS 受创到一定程度会摔落至地面，该状态下她会变回人形并露出背部的触手，利用该时机攻击触手的黄色部分即可对 BOSS 造成有效伤害。当然，BOSS 在场景内露出触手行动时也可以直接射击黄色部分的弱点，只是非常难瞄准而已。





既然是 BOSS，熟悉其攻击手段自然是必须的。变异体状态下，BOSS 会使用触手直线攻击或者半圆形范围攻击，这两种攻击的发动速度很快，近身状态下只有飞扑才能躲掉。在人形状态下，BOSS 会从空中飞扑向玩家，这招看似没有攻击力，但其落地会变为变异体重重砸向地面，威力巨大。

BOSS 受到一定攻击后倒在地面，此时是攻击其触手弱点的好机会，里昂也会上前帮助艾达。如此反复数次就能结束战斗，耐心非常重要。

和 Debra 变异体的战斗到此并没有结束，井道继续塌陷。艾达和海伦娜两位女士乘坐升降机一路往下，而里昂则从木阶上紧随其后。由于木阶上会出现大量僵尸阻挠里昂的前进，所以艾达在升降机上可以使用远程武器对他进行援护。当三人一起跳跃到升降机内并顺着轨道向前，这时会出现几处需要组合按键的 QTE，按键失败会扣血。此时阴魂不散的 Debra 也会爬到平台上对玩家进行反扑，在平台的前方与后方分别将其击退，最后的一段 Debra 会慢慢伸出触手扑向海伦娜，需要在短时间内连续射击其触手部位，否则 BOSS 会和海伦娜一起坠入深谷。

更多，访问：73139.blog.163.com



扮演丧尸 狙击主角！

AGENT HUNT

准确地说，AGENT HUNT 并不是一个单独的模式，而是穿插在游戏流程中的一种全新的联网玩法。当玩家来到某个章节中的某个场景之内，周围会涌现出大量的敌人，例如丧尸或者 J'avo，只有将这些敌人全部剿灭，玩家才可以继续前进。在这样的情况下，其他玩家可以通过网络加入进来，只不过并非以 CROSS OVER 的同伴出现，而是以敌人的身分出现。这部分玩家可以操作丧尸或者 J'avo 围攻扮演主角的玩家，它们也有独立的体力槽和耐力槽（UI）。不同的是，它们无法自由切换武器，只能使用固定的几种攻击方式，被主角消灭后，他们可以选择场景内不同的重生地点。当然，他们也有很大概率在战斗中变异，变异体的攻击方式会进化，玩法也各不相同。

AGENT HUNT 给玩家带来了一个全新的视角，游戏也更加像是一个活生生的世界，你可以是逃出生天的求生者，同样也可以是已经被感染的丧尸，所有的玩家都在同一个舞台内，这让作品的世界观更加完整并且真实。从游戏的角度来说，AGENT HUNT 虽然算不上一个非常严谨而耐玩的模式，但这种恶作剧式的乱入无疑也能增加不少趣味性，让原本压抑的游戏流程多了几分不确定的变数。CROSS OVER 和 AGENT HUNT 的搭配将不同角色的玩家联系在一起，通过网络构筑了一个活生生的世界。





[实际体验扮演丧尸的乐趣]

笔者所实际体验的 AGENT HUNT 被设置在杰克和雪莉的章节中，场景是兰翔的某个街道，操作角色为 J'avo。10 秒内从 4 个不同的重生点选择其一即可开始游戏，这里的 J'avo 使用的武器为砍刀，按 R1/RT 键为原地挥刀，按 ×/A 键冲刺中再按 R1/RT 键则是连续的挥刀乱舞，乱舞最后一招转身的纵砍威力非常大。此外，当主角们倒地后，靠近他们也会出现补刀的按键提示，这是很好的下手机会。普通状态下的 J'avo 移动速度很慢，特别是出招的硬直巨大，几乎能难直接命中行动灵活的主角。游戏需要和其他 J'avo 配合，多多利用地形使得主角陷入不利，这样才能构成威胁。

J'avo 在体力槽减完后有一定概率右肩会发生变异，此时的攻击武器不再是砍刀而是肩膀的触手，按 R1/RT 键可以用触手攻击正前方，而 L1/LT 键则是伸出长长的触手抓起远处的目标并狠狠摔在地上，这是一个非常实用的投技，不仅会给主角造成很大伤害，还能将他们拉进 J'avo 的包围。并且当主角躲在掩体背后向玩家射击时，这一招也能直接将他们抓出来暴露在危险之下。

继续受到攻击，J'avo 就会发生完全变异，一个外形类似犬类的生物破茧而出。完全变异体有点纸老虎的感觉，虽然攻击速度和灵活性提高了很多，但攻击方式却只能用"普通"来形容，按下 L1/LT 键进行瞄准，推动摇杆选择方向、R1/RT 键喷射毒针，或者玩家也可以同时按住 L1+R1/LT+RT 键来喷射范围性的毒气。之所以没有将 J'avo 的变异体设计得过于强大，想必也是为了保持游戏的平衡性，以免出现玩家打到这里难度过高而出现玩不下去的情况。



[流程感受]

单独体验了全新的 AGENT HUNT 之后，笔者又选择杰克（雪莉）从普通流程的角度玩了一遍这部分的章节。到达同样的场景后，我们需要将所有源源不断出现的敌人全部消灭才能通过。整体来说过程有点冗长，很容易会陷入弹药不足的窘境，这里的 J'avo 除了近距离的砍刀还会使用机枪作为武器，玩家根本不敢轻易乱动，战斗的难度不小。

进入游戏之前，因为玩家能选择是否开放 AGENT HUNT，所以担心其他人乱入的玩家可以将这个功能关掉，一个人安心进行游戏，不过这样就失去了很大一部分乐趣。本作的舞台相比系列前作更加丰富，其中不乏场景较大的关卡，当玩家被很自然地划分为敌我双方为了各自的目的而战，我们甚至会有一种"战争"的感觉，这是《生化系列》前所未有的体验。而在单机流程中穿插如此大量的联网要素，也是本作的一大创新所在。

更多：访问：73139.blog.163.com

全新游戏背景剧情解说

在“《生化危机》系列”的故事中，先后成立了不少神秘组织，它们的存在和行动使得剧情跌宕起伏，一系列生化恐怖事件的真相也显得扑朔迷离，即使暂时站在同一边战斗的组织，对于部分事件也有着不尽相同的立场。《生化危机 6》登场的主角人物数量空前，不同时期的角色也拥有完全不同的身分，代表了全新的组织，这其中有不少都是首次进入玩家视野，下面我们就来逐个见识一下这些新老面孔。



生化恐怖的影响已经逐步蔓延到全球，这些事件所带来的严重后果不是可以像当初那样，一枚核弹轰掉浣熊市可以轻易解决的，美国政府觉得国家安全已经受到威胁。处理生化恐怖事件危险性高，且不同于执行其他任务，特别是某些紧急情况，处理不当很容易造成民众恐慌，或者一些不应被公众知晓的信息泄露出去，因此需要选出一批最为优秀的特工来，这样才能在应对突发事件时让政府对事态发展有一定的掌控力。2011 年，现任总统亚当・班福特决定成立 DSO，之后从美国的各个部门中抽选出了一批人才，里昂作为 DSO 成立的元老级人物，是组织中相当具有代表性的特工。DSO 的每一位成员都是总统直属特工，由总统直接对他们发号施令，排除所有可能威胁美国国家安全的威胁。总统之剑这个代号是 DSO 成立两年后获得的。里昂得知雪莉也是 DSO 成员之一时，是在本作中执行任务期间，因为雪莉之前是其他部门的特工，因为一些原因被调到了 DSO，并随即接受了西蒙斯交付的保护杰克的任务。

DSO
Division of Security Operations
颇具威名的“总统之剑”


■“总统之剑”的代表人物里昂。





■被追杀死变成丧尸的总统，DSO该何去何从。

BSAA
Bioterrorism Security Assessment Alliance
直属于联合国的反生化恐怖部队



安布雷拉的倒闭不仅没有给噩梦带来终结，反而成了更险恶情况的开始。生物兵器流入黑市，一些雇佣兵部队甚至恐怖分子都购买到了 B.O.W，生化恐怖的潜在威胁以令人无法预料的速度扩张到世界的各个地区。原本 BSAA 只是制药企业联盟为了保护自身利益而组建的民间反生化恐怖组织，不过在 2005 年发生的泽诺比亚女王号事件后，BSAA 进行了重组，成为了联合国直属的反生化恐怖部队，克里斯和本作中的新角色皮尔斯都是 BSAA 北美分支的成员。在东欧的伊多尼亚出现全新的生物兵器后，克里斯曾带领 Alpha 先头部队前往当地参加作战，之后兰祥也爆发了严重的生化恐怖活动，波及范围很广，因此全球其他支部的成员需要前往支援，这其中当然就包括作战经验丰富的克里斯。


■变得更加正规的BSAA总体作战实力提升不少。

更多，访问：73139.blog.163.com

FOS

Field Operations Support

为特工提供全面支援的组织

FOS存在的目的是为了支援所有为美国而战的特工们，为他们提供力所能及的帮助。该组织同样是在现任总统亚当·班福特的决策下建立的，虽然隶属不同的部门，但许多特工的任务是有一定的共性的，有了FOS就能对他们的行动提供系统的帮助。生化恐怖事件的应对比较特殊，如果在之前完全不了解与生物兵器的对抗技巧，很有可能造成无谓的牺牲，FOS在这方面就做出了杰出贡献。


■FOS对所有特工进行支援。

伊多尼亚反政府组织

LA VITA NUOVA

东欧混乱局势的产物

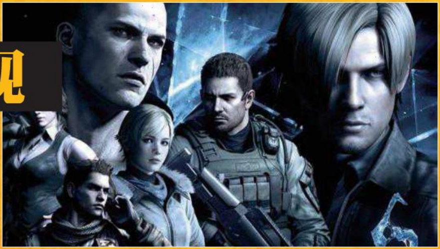

■雪莉的任务是保护杰克的安全。


■杰克是被反政府组织雇用的佣兵。

派系争斗、政变、议会解散，一系列的问题使得伊多尼亚局势混乱不已，而其只是东欧混乱局势的一个代表，东欧其他一些国家也都陷入了这种窘境。伊多尼亚有着不少武装势力，他们原本想趁乱发动政变，却被放下分歧一直对外的政府军所击败，逐步瓦解的武装力量残余势力组建了伊多尼亚反政府军，进而雇用了一些像杰克这样的雇佣兵来继续对抗政府。2010年伊多尼亚再次发生了严重的内战，起因是周边国家政局混乱带来的契机，别有用心的人借此机会扩散新的病毒以及生物兵器，J'avo也在这场内乱中出现，最终使得BSAA也介入了此事。

BIOHAZARD 6

内部体验之面面观



“《生化危机》系列”正统续作迎来第六作，登场的角色数量已经相当多，下面就来简单地了解一下本作中的人物关系。

以里昂为中心

·里昂和雪莉都是DSO的特工，里昂曾在二代的浣熊市生化事件中救过雪莉的性命。

·现任总统亚当·班福特和里昂称得上是志同道合的好友，在本作的试玩版里昂路线的剧情中，总统已经变为丧尸，并被里昂亲手击毙。

·隶属美国秘密勤务局的海伦娜和里昂在行动中有密切合作，但除了合作之外，海伦娜似乎还想利用里昂找到自己的妹妹。

·艾达和里昂的关系不必多说，各位都清楚，这也是系列重要的一段感情线，目前本作的艾达大部分时候都呈现出偏向邪恶势力的一方，不知这是否只是官方在放烟雾弹。

·克里斯和里昂谈不上是战友，但因克莱尔和共同的立场而结识多年，此次因为在艾达问题上的分歧两者枪口相向。

以克里斯为中心

·皮尔斯是BSAA成员，他尊重自己前辈的克里斯，找到并说服他回到BSAA以继续执行任务。

·克里斯与威斯克是死对头，威斯克也是克里斯亲手杀死的，因此克里斯是杰克的杀父仇人。

·克里斯与艾达之间原本没有什么联系，但在克里斯的某次行动中，小队成员除他以外全灭，这件事情似乎与艾达有关，因此克里斯似乎想要艾达死。

以雪莉与杰克为中心

·雪莉接受命令保护杰克，因此两人目前是搭档。

·在试玩版雪莉与杰克路线中出现的右手为钩爪的怪物一直在追踪杰克，这不仅让人想起系列中令人闻风丧胆的生物兵器——暴君和追击者。

更多，访问：73139.blog.163.com

UCG 专访
《生化危机 6》主创团队



■小林裕幸、佐々木栄一郎、平林良章（从左至右）。

执行制作人 EXECUTIVE PRODUCER
小林裕幸 HIROYUKI KOBAYASHI
代表作：生化危机 4、战国 BASARA 系列、恐龙危机系列、杀手 7、龙之信条

制作人 PRODUCER
平林良章 YOSHIAKI HIRABAYASHI
代表作：生化危机 5

总导演 DIRECTOR
佐々木栄一郎 EIICHIRO SASAKI
代表作：生化危机 逃出生天、宝岛 Z、生化尖兵

Q：《生化危机 6》的正式发售时间比 FANS 预期的要早得多呢，请问本作的开发花费了多长的时间呢？

平林：是呢，从公布到正式发售之间相距的时间相对系列其他作品来说可以说是十分短，我们整个制作团队为了游戏的尽早推出一直在十分的努力，要说到发售日为止的整个制作时间的话，大概约在 3 年半左右。

Q：请问《生化危机 6》是先写好故事再投入制作还是一边做一边写故事？

佐々木：剧本的构筑和游戏制作是同时在进行的，这也是我们的一种工作模式。在开发过程中，制作和剧本之间的联系时非常紧密的，所以我们几乎是同步进行游戏制作与构筑故事的剧本。

Q：本次《生化危机 6》的时间线一下子跨越到了 10 年后，虽然成功地保持了与时俱进，但也留下了一下谜团，例如克里斯的变化还有里昂为政府供职时的经历等等，这些问题是否都会在本作中得到解答？

小林：随着时间的推移，游戏中各种人物都有不同程度的变化呢，比如像里昂变成了总统的贴身保镖，克里斯被过去不快的回忆萦绕，而新加入的杰克设定为威斯克的儿子，注定其身上有不少不为人知的故事，因此“变化”也算是本作的主题之一呢。各种系列中留下谜团确实是各位玩家所在意的呢，但是单凭《生化危机 6》就想要将系列所有的谜团逐一解答恐怕这不现实吧？（笑）如果仅仅是像“为什么雪莉会摇身一变变成这样的一名女特工？”、“艾达到底有什么样的经历”这样的问题，在游戏中还是能得到相应解答的，借助这些剧情碎片，玩家可以从侧面了解其他谜团的真相。

Q：感觉上这次 6 名主角相互交叉的剧情会很复杂啊，为什么会一次让这么多角色出场呢？这和之前的系列作品风格好像不太一样。

佐々木：这次共有 7 名主角，并分为 4 个篇章，这些都是构成《生化危机 6》不可缺少的组成部分，我们想展现的是一出“群像剧”。

平林：这种人物的集合并非单纯地想将一众角色拼凑在一起，这样的设定实际是想营造一个多角度的故事，对于故事中发生的同一件关键事件，不同立场、不同组织的人分别会作出何种的行动呢？这种矛盾的冲突正是本作的魅力所在，就是出于要营造这样的一种故事效果，所以才需要这么多的人呢！（笑）

Q：那么在游戏剧情长达 10 年的空白中，制作人们是如何将这段空白与游戏结合在一起的呢？

小林：里昂的话，从浣熊市逃出生天的他在 4 代中变为了一名政府特工，以此为契机他与本作中的大总统结下了很深的渊源，关于里昂在这段时间中的各种变化可以在本作中找到答案。而克里斯的话，在扳倒安布雷拉公司后就一直在 BSAA 与生化兵器作战的他，由于 6 代之前的某次事件变得消沉，围绕这次新的生化袭击，扮演他参与 BSAA 行动的过程中，可以将“那次事件”联系在一起。而关于首次登场的杰克，与父亲素未谋面的他却已经听说过关于他父亲的种种，在游戏的过程中玩家能了解到杰克的内心世界。

Q：本作的重要舞台——兰翔，很多



更多，访问：73139.blog.163.com

招牌让懂中文的人都觉得很有意思。为什么会选择这样的一个地方作为游戏的舞台呢？

佐々木：以前的系列中从未出现过中国的舞台，我们也听取了小林先生的意见，想尝试一下画面风格相比 5 代有所不同的舞台，所以才选择以香港为原型来设计“兰翔”的关卡。“兰翔”的特征非常明显，一看画面就能知道是在中国，给人的印象也会比较深刻。

Q：听过本作的游戏影像有 4 小时之多，能否透露一下其具体内容是怎样？

小林：这其实是个错误的情报啦，哈哈。

平林：这里所说的 4 小时稍微被玩家所误解了，我们所说的 4 小时是指所有各种各样的动画加起来的总和，比如触发各种机关的动画，各种死亡方式的动画等所有动画加起来的总和，如果单纯是剧情部分的动画的话，4 个篇章的所有剧情加起来约为 2 小时左右。

小林：没错，只是过场动画的话就是差不多两小时。

Q：请问本作的流程大概有多长呢？

佐々木：对于普通玩家来说的话，大约需要 20 多小时吧，因为单就 1 个篇章的长度而言就已经达到了《生化危机 5》整个流程长度的 70% 到 80%，里昂、克里斯、杰克篇三篇的流程长度相仿，都约在 8 小时左右，ADA 篇的长度与这 3 个篇章相比略短，但也达到了 6 到 8 小时，再加上 AGENT HUNT 模式和佣兵模式等特殊模式，实际上游戏是十分耐玩的。

Q：如果说《生化危机 5》营造的是日光下的恐怖，那舞台众多的本作主题又是什么呢？

佐々木：“《生化危机》系列”的特色就在于那种生存恐怖的氛围，正因为本作的舞台众多，因此不同篇章所给予玩家的恐怖感受也各不相同。里昂篇侧重的是老生化那种经典的恐怖感；克里斯篇则通过游戏舞台本身的设定让玩家感受到恐怖，而什么叫做通过游戏舞台本身给予恐怖呢？比如克里斯最初进入兰翔时，BSAA 几支作战部队的强势登录让玩家感觉有强力的伙伴在而感到身边十分安心，但随着流程的进行，伙伴们将逐一死去，最终只剩下玩家本身时，那种不安产生的恐怖感就会油然而生；而杰克篇中，经常会受到强力敌人的追击，这种巨大的压迫感体现的正是杰克篇的恐怖。

平林：另外游戏的场景对营造恐怖感也非常之重要，独特的场景与游戏内容相结合能产生更强的恐怖感，值得一提的是我们的制作组在《生化危机 5》时到非洲取材时，为了还原那种阳光下的真实场景，在那种烈日酷暑下生活了一段时间呢，这次《生化危机 6》也不例外，当我们到达中国取材时，第一感觉就是“这种惊人的湿度情况该如何还原啊……”，我们十分重视真实场景的还原，也相信真实的场景能让恐怖感更上一层楼。

Q：在本作中像里昂这样的人气角色，一下子变得沧桑了很多呢！有不少粉丝的对此提出抗议，请问大家是如何看待的呢？

小林：因为“《生化危机》系列”采用的是真实的时间线，因此一众角色在这么多年后再次登场，外貌难免会变得成熟，毕竟已经是 2013 年了。

平林：制作组在企划构思初期还曾就里昂的胡子问题进行了讨论，其中不乏有“你们不觉得里昂的胡子就是他最帅的地方吗？”这样的意见。但是不是还有像杰克、雪莉等这样的新角色与变化巨大的老角色吗？希望玩家们也将目光聚焦在他们的身上。

Q：系列作品中不乏包含在线要素的作品，请问本作的在线要素与先前的作品有什么区别呢？

佐々木：在《生化危机 6》的联机要素中，与以往最大的区别当属 CROSS OVER 系统，这个系统不仅是剧情方面的交错，它还允许不同的玩家在指定的时间点互相交错，共同对抗面前的强敌，而既然可以扮演不同路线的角色进行同样的内容，那么为什么不可以扮演敌人对抗玩家呢？新增的 AGENT HUNT 模式实际上就是基于 CROSS OVER 系统的得到的灵感，玩家扮演敌人阻碍一众主角们前进，不得不说杀死主角也别具乐趣呢！（笑）

Q：那么 CROSS OVER 系统是以随机的形式配对玩家的吗？

佐々木：既可以随机配对，也可以由玩家设定配对条件。

Q：请问游戏的联机模式最大支持多少人？

佐々木：如果是联机进行流程的话，最大支持 4 人同时游戏。

平林良章：对于没有联网的玩家，我们还准备了分屏模式，也同样可以两个人协作游戏。

Q：请问各位制作人是如何将近战与射击部分作出平衡的呢？

佐々木：这两部分当然不是独立制作的，我们是将它们看作一个整体进行制作的。对于本作来说，“变化”是游戏的主题之一。敌人在游戏中会不断变化，例如持枪的敌人在武器被玩家打掉之后，按照它们的思考，接下来就会用胳膊防御玩家的射击并靠近，然后发动近身攻击。这时候玩家的对策就会产生变化，我们在设计时也是让这两种战斗方式同时存在于游戏中，具体如何随机应变，就看玩家的选择了。

平林：近战与射击部分的平衡是这样的道理，游戏中的恐怖元素与动作部分的平衡也是这样的道理。为了提升一些恐怖的演出效果，我们会加入部分动作，随着游戏节奏的提升逐渐引入。例如紧急回避之后的卧倒，如果这时候有丧尸扑面而来，那么就会产生强烈的恐怖效果，这就是我们为什么设计即使卧在地上也能射击的原因。当然还有边走边射击，敌人没必要毫无意义地站在玩家的面前，只有不断地袭击过来才能更方便地营造恐怖。

Q：关于游戏的掩体部分，制作人们是怎样想的呢？

佐々木：游戏中的掩体系统并不像同类射击游戏那样必须依赖掩体才能进行游戏，它更像是融合在玩家游戏风格中的一种手段，玩家可以根据实际情况自行选择是否使用掩体系统。比如像杰克这样的角色，他主要以格斗术作为主战武器，在使用像他这样以接近战为主的角色面对持枪的敌人时，与其躲避在掩体中，还不如接近敌人将敌人快速消灭，而在使用克里斯时，则可以选择在掩体后躲避敌人火力再以射击消灭敌人。但在使用掩体时，根据敌人的不同，掩体不一定可以发挥其作用，而在与其他玩家对抗时，掩体还可能被敌人作为隐匿手段使用，突然从掩体后冒出敌人也是常有的事，总而言之，掩体也并非绝对安全的，玩家需要根据情况使用。

Q：小林先生以往主要制作的是动作类游戏，是不是正因为小林先生熟悉的是动作游戏领域，才使本作看上去动作感十足？

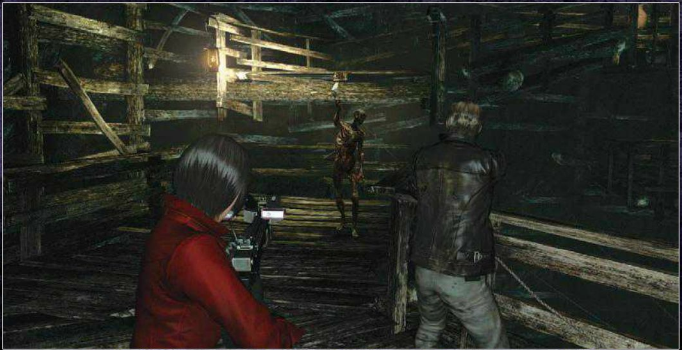
小林：在制作游戏的过程中，我们收集了玩家的各种意见，其中呼声最高的莫过于改进“站桩射击”，也就是玩家都希望能够一边移动一边射击，另外就是希望人物的动作更加灵活，所以我就和佐佐木说：“我们就朝着能边走边射击的方向制作吧。”最终游戏就成为了大家现在看见的这个样子。

Q：关于 DLC 的计划，是否会有新的篇章加入吗？

平林：现在在游戏的官方主页中就已经有关于游戏特典内容的介绍，而关于其他 DLC 的计划在 E3 时期就已经有媒体向我们提问，其实我们也十分重视 DLC 这一方面的内容，但是现在暂时还不是公布的时机，到合适的时候一定会详细地向大家介绍，而现在所有关于 DLC 的问题的答案是：“No Comment！（无可奉告）”（笑）

Q：可以透漏一下关于本作的奖杯 / 成就信息吗？

佐々木：这是第一次被问到这样的问题呢！（笑）怎么说呢，只要大家努力地朝着目标进行游戏，大家自然都能取得所有奖杯 / 成就，总的来说并不是那么难。



更多，访问：73139.blog.163.com



■宫崎正人、福井诚、高野友宪（从左至右）

电影表现设计总监 LEAD IN-GAME CINEMATIC ARTIST

宫崎正人 MASATO MIYAZAKI

代表作：恶魔之魂、赋法战争

角色设计总监 LEAD CHARACTER ARTIST

福井誠 MAKOTO FUKUI

代表作：洛克人 8、火焰之纹章Ⅲ / Ⅳ、钟楼 3、生化危机 5

艺术指导 ART DIRECTOR

高野友憲 TOMONORI TAKANO

代表作：鬼泣 4、生化危机 5



Q：关于游戏中各个角色的特征，能够为我们介绍一下吗?

福井：在游戏时间经历长时间的跨度后，一众角色都出现了不同程度的变化，而为了让玩家不对角色感到陌生，我们尽量以让玩家找回亲切感的方向设计角色，比如提起里昂就如蓝色，而雪莉的特征则是白色，我们就是以这样的思路设计各个角色。

Q：与以往的作品相比，本作的角色设计有怎么样的变化呢?

福井：首先里昂为例吧，提起里昂玩家一般的普遍印象是英俊潇洒，有种王子的感觉。而本作表现力得到提升，年月也有了增长，我们就索性给他全面加入了一些抑郁的元素并体现出变化。因为承受压力很大所以才有那样的发型，同时还养成了不少坏毛病，这是以前没有的设定。

克里斯的设定在本作中根据剧本有不同的变化，失去记忆自暴自弃，终日抱着苦恼以酒为伴。这些都是老角色在新作中的种种变化。

Q：在舞台之一的兰翔中，新敌人 J'avo 为了隐藏他们已经变异的面孔，戴上了京剧面谱，请问为什么会如此设定呢?

高野：这种戴着脸谱使用枪的敌人，之所以让它们戴着脸谱，也是出于迎合本作"恐怖原点回归"的考虑。尽管是兰翔这样一个特殊的舞台，但如果敌人和普通设定一样就失去了其意义，于是我们想到了两面性，让敌人戴着脸谱出场，脸谱被破坏后就会露出真实的面孔，这样更有表现力。

Q：《生化危机》系列"的敌人设计一直让玩家印象深刻，请问本作的敌人设定有什么样的独特之处呢?

高野：在设计的过程中我们想到，如果设计过分新颖的敌人的话，老玩家会感觉游戏与系列脱节，因此我们整个创作过程基本上是在不脱离系列的世界观的前提下，以新的方式表现出来。如果要说本作敌人最大的特点，恐怕是那惊人的数目以及种类，玩家在遇到各种前所未见的敌人时，就必须思考相应的对策来对付这些敌人，这也是游戏的乐趣之一。

Q：恐怖是"《生化危机》系列"最重要的主题，本作是如何表现这个主题的呢?

高野：我们主要利用"身边的恐怖"来表现恐怖的主题，比如作为普通人变异的丧尸。不是采用大家从未见过的生物，而是将从人类变异的丧尸作为敌人，都是大家都能够想象得到的恐怖。

Q：我发现本作中每个人的菜单都不一样，为什么会采用这样的设定呢?

福井：在本作中，每个篇章都有其独立的剧本，而 4 个篇章的世界观都相对独立，我们想让玩家在同一个游戏内也有游玩多个游戏的感觉，这样更好地感受世界观，于是就设计了不同的 UI。

Q：也就是说 UI 设计也是角色特征的一部分吧?

宫崎：这次的游戏中有很多故事，每个人的立场以及所属的组织也不同，所以准确地说，他们的通信机终端系统是互不相同的，而游戏的操作界面正代表了通信机的画面，不同的终端系统就带来了不同的 UI，这样更有真实感。当然，虽然外观不同，但它们的使用方法确实一样的。

Q：请问本作的视觉效果如何?

高野：为了给予新玩家全新的恐怖体验，也为了达到了"回归恐怖原点"的主旨，综合了系列以前的作品，我们讨论了什么是真正的恐怖，到最后我们利用了诸如雷鸣效果，黑暗场景以及难以看清的场景逐渐变得清晰等方式，务求为玩家带来真实的恐怖体验。

Q：游戏的舞台场景有什么特别之处吗

高野：本作中的舞台有很多，比如参照美国、欧洲、中国为主题的场景，但根据场景的不同，想要传达的主题也各不相同，比如里昂篇想要表现的就是经典的生存恐怖。

Q：本作的 LOGO 是否有隐藏着什么玄机呢

高野：游戏的 LOGO 主要基于本作的变异体敌人为思路创作，除了颜色以外也有其他信息，具体有什么玄机恐怕你要问制作人了。（笑）

Q：这次加入了不少的新角色，在设计这些角色的时候，有什么特别让你们在意的地方吗

宫崎：在设计杰克的时候，导演向我们提出了要制作一名富有特色的角色，他要求这名角色的性格要显得粗鲁，因此我们就将其背景设定成一名佣兵，总而言之在设计杰克的时候我们面临了不少的挑战。

Q：最后一个问题，也是很多系列 FANS 比较在意的关于游戏换装的问题，可以透露一下吗?

宫崎：呃，可能有也可能没有吧?（大笑）



更多，访问：73139.blog.163.com



音乐指导 AUDIO DIRECTOR

鉢迫涉 WATAURU HACHISAKO

代表作：怪物猎人系列、生化危机系列、鬼泣 3/4、丧尸围城



Q：可以简单地介绍一下本作的音乐吗？

鉢迫：本作的音乐最首要的部分是围绕“《生化危机》系列”的世界观，并将系列的音乐特色延续，通过管弦乐器来表现世界观，在这个基础上再根据各个不同角色的剧本创作适合该角色的乐器，在游戏进行时，再将音乐与游戏内容或角色对白融合，形成一种能让玩家产生共鸣的相互作用，这就是创作本作音乐的主要理念。

Q：与包括《生化危机》系列”在内的你以往参与的作品相比，本作的音乐有什么特别之处呢？

鉢迫：我认为在进行游戏时，那种与游戏内容紧密相连并相互作用营造出的独特音乐效果，是与以往作品相比最大的不同点。

Q：在“兰翔”的场景中，我发现有不少使用粤语的敌人，为什么会考虑使用这样的设定呢？

鉢迫：使用的原因其实很简单呢，游戏中选择了飞速发展的中国作为舞台，我们感觉粤语十分符合那个游戏场景的氛围，所以就选择使用了。

Q：那么在配音演员录制时有发生什么趣事吗？

鉢迫：在录制时我也在现场监督，发现粤语的说话方式真是难以理解啊，发音、语调与日语完全不同，与英语也大相径庭，虽然我完全听不懂含义，但感觉能用这样语言说话的人十分厉害呢！

Q：本作是如何利用音乐突显游戏的恐怖之处的呢？

鉢迫：主要还是利用“意料之外”这样的一种思路，再配合诸如音量大小调节营造恐怖感，比如在什么事都没有发生的情况下周围变得一片寂静，或是利用音乐中突然出现的异样抓住玩家的注意力，试想你在因为音乐变得低沉时集中了注意力，却突然“嘣”的一声出现了敌人，这种感觉确实很恐怖吧？

Q：在系列以往的作品中，钢琴乐占据了很大的比重，那么钢琴在本作中担当着怎样的角色呢？

鉢迫：本作的钢琴乐会陆陆续续地在游戏中出现，钢琴的音乐也是里昂篇的主题背景之一。

Q：除了钢琴以外，还使用了其他什么特别的乐器吗？

鉢迫：与其说用了其他什么特别的乐器，不如说是使用了特别的演奏方式。比如管弦乐的使用，采用了主奏法等一些能营造神秘气息的演奏方式。而演奏钢琴时，不是弹奏键盘而是通过琴弦发声，等等这些特别的声音都被用在了游戏里面。

Q：不同路线、不同角色之间的音乐有什么独特的地方吗？

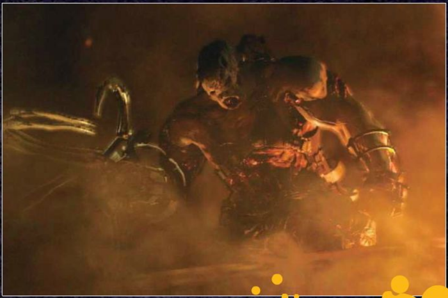
鉢迫：这是当然了。里昂篇主要采用的是木管乐器，而克里斯篇则是铜管乐器为主，这样能体现出力量感和舞台感；至于有点不良少年感觉的杰克，我们则使用了单纯的铜锣以及贝斯等乐器；相反艾达篇则更多的是电子乐的风格，以管弦乐为基础进行混音的电子乐。

Q：“《生化危机》系列”的BOSS战音乐历来都独具魄力，那么本作的BOSS战音乐有什么特别之处呢？

鉢迫：本作BOSS战音乐吸引人的地方在于，在BOSS出现时会融合两到三种不同的音乐，突显出BOSS战那种压迫感的氛围。

Q：创作本作音乐的过程中，你认为最难的地方在哪里？

鉢迫：必然是主题曲的创作，在创作主题曲的过程中经常会根据制作人员的意见反复修改而最后成型，因此创作主题曲需要花费大量的时间，所以我认为这是创作过程中最大的难点。



[现场录音室的感受]

对**鉢迫涉**先生的采访直接在录音室进行，结束所有问题后，他还饶有兴致地邀请笔者现场感受了一下游戏的实际音乐。其中一段是在奥利地录制本作主题曲的画面与音乐，30多人的乐团使用不同的乐器演绎而成的乐曲恢弘且魄力十足。随后**鉢迫涉**先生还打开混音软件，展示了十几种从真实枪声收录而来的效果音，不同的武器、不同的距离所使用的枪声在游戏中都各不相同，这些细节都通过声音逐一表现出来，让人不得不佩服。

更多，访问：73139.blog.163.com

那由多的轨迹	日本 Falcom	动作角色扮演
PSP 那由多の轨迹		日版
2012年7月26日	1人	5800日元
无对应周边		



虽然洛克在游戏公布之初就因类型变为 A·RPG 而吃了一惊，本想将游戏当做“《伊苏》系列”的最新作尝试，但上手后却发现本作与其说是《伊苏》，无论从设定还是战斗来看更像是 Falcom 的另一经典品牌《双星物语》。值得一提的是，或许是为了迎合更多玩家，本作的难度不高，操作也不算复杂，即使是不擅长动作游戏的玩家也能轻松上手，推荐喜欢 Falcom 作品的玩家尝试。 文 洛克 美编 NINA

那由多の軌跡

系统解析

基本操作

按键	效果
十字键	角色移动、光标选择
摇杆	角色移动、光标选择
○键	对话、普通攻击
△键	回避
□键	任务对话、魔法
×键	返回上层菜单、快进剧情（长按）、跳跃
L键	菜单翻页、切换魔法
R键	菜单翻页、防御
START键	开启主菜单
SELECT键	开启快捷菜单

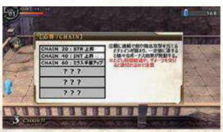
战斗相关

剑技

本作剑技和“《伊苏》系列”相似，玩过前者的玩家能快速上手。在游戏初期玩家只有 4 连击一种攻击 1 技巧，随着流程的推进，当玩家收集足够的评价星星时，便能和师傅对话学习新技能。值得一提的是，在地面上打完连击之后马上使用跳跃攻击能取消出招硬直，理论上能形成无限连击。

剑技	使用方法	备注
旋回斩り	跳跃上升中按○	6颗星星解锁
下突き	双段跳下落中按○	12颗星星解锁
カマイタチ	回避后按○	48颗星星解锁
燕返し	R+○	102颗星星解锁
裂空斩	连击数超过20的情况下使用“旋回斩り”	78颗星星解锁
流星击	连击数超过20的情况下使用“下突き”	36颗星星解锁
神风	连击数超过20的情况下使用“カマイタチ”	126颗星星解锁
散莲华	连击数超过20的情况下使用“燕返し”	174颗星星解锁





四季魔法

和同社作品《双星物语》相似，只有女主角诺伊才能使用魔法，在战斗中按□即可发动。如果手速够快，可以在战斗中一边按○使用普通攻击，一边按□使用魔法，以此达到最高输出。和剑技不同，魔法有数量限制，使用后需要经过一定的冷却时间才能恢复。每种魔法的最大使用次数和冷却时间均有差异，通常来说越强力的魔法最大使用次数越少、冷却时间也越长。除了击败高位魔兽习得新魔法外，完成四个守护神的任务还能习得该系的最终魔法，最终魔法虽然只有一发，且积蓄速度十分缓慢，但效果强大，在游戏后期有足够魔法槽的情况下能发挥出意想不到的作用。





魔法	获得途径
プラムシュ−ト	初期自带
ルナ・バタフライ	击破ハインメル“巨龙の墓场・春”的高位魔兽
トライブロッサム	击破レクセンドリア“都市区画一Ⅱ”的高位魔兽
フル−ルエッジ	击破“渡り树湖畔・春”的高位魔兽
フラワ−ダンス	击破ラ・ウォルグ“脉动する断层・春”的高位魔兽
ゴスペルフラワ−	完成ラ・ウォルグ神殿ネメアス的任务“精灵たちの行方”
コロナレ−ザ−	击破ラ・ウォルグ“脉动する断层・夏”的高位魔兽
バレット・ビ−	击破リズヴェルド“神和ぎ水洞・夏”的高位魔兽
ヘイルスト−ム	击破ステラリウム“光魔の领域”的高位魔兽
サイクロン	击破オルタビア“渡り树湖畔・夏”的高位魔兽
ソ−ンアラウンド	在2周目击破ハインメル“巨龙の墓场・夏”的高位魔兽
ソル・イレイズ	完成オルタビア神殿ギオ的任务“岛の名物探し”
キ−フア−ボム	在2周目击破オルタビア“渡り树湖畔・秋”的高位魔兽
ヴェノムヘイズ	击破ハインメル“巨龙の墓场・秋”的高位魔兽
ノワ−ルヘイズ	击破リズヴェルド“神和ぎ水洞・春”的高位魔兽
メイプルウィンド	击破ラ・ウォルグ“脉动する断层・秋”的高位魔兽
スピッドファイア	击破リズヴェルド“残响の大洞穴・秋”的高位魔兽
グランドテラ−	完成ハインメル神殿アルゴ−ル的任务“失われた力の复活”
アイシクルスピア	击破ハインメル“巨龙の墓场・冬”的高位魔兽
フリ−ズショット	击破オルタビア“渡り树湖畔・冬”的高位魔兽
クリスタルランス	击破レクセンドリア“都市区画一Ⅲ”的高位魔兽
フロストウェイブ	击破リズヴェルド“龙河の窟・冬”的高位魔兽
ブリザ−ド	击破ラ・ウォルグ“脉动する断层・冬”的高位魔兽
ホワイトノヴァ	完成リズヴェルド神殿エリスレット的任务“绝灭动物の复活”

©2012 Nihon Falcom Corporation. All Rights Reserved.

更多，访问：73139.blog.163.com

锻炼手册

从第一章开始游戏会启动评价系统，每个小关都有三颗星星，当玩家过关后系统会根据玩家的表现给予相关评价，玩家获得的星星数量将反映在锻炼手册上，每获得6颗星星就能去师傅那里学习新的技能。获得三星评价的要求为：

1.成功过关。
2.取得三个隐藏水晶和所有宝箱。
3.完成任务。

任务

在游戏中村民会委托玩家各式各样的支线任务，这些任务通常都要求玩家前往相应迷宫寻找所需道具，本攻略在流程部分提供了一周目的全部支线任务，各位可以对照进行。注意任务是有时限的，如果领取的任务在章节完成前还未完成，当流程进行到下一章则自动失败。建议想要完成全任务的玩家先将流程进行到每章的最后一关再去完成分支任务，这样就能保证没有遗漏。

值得一提的是，本作的对话分为普通对话和任务对话，想要让任务有所进展就必须通过□键和指定人物对话，否则不会触发接下来的任务剧情。

流程攻略

注1. 因篇幅问题，加上已有汉化组接手本作，本篇攻略中就不涉及和剧情有关的内容。

注2. 由于本作改为关卡制，加上游戏难度偏低，本攻略以BOSS打法和一周目分支剧情为主要内容。

注3. 本文以NORMAL（普通）难度为准，各位可根据自身喜好选择一个适合自己的难度进行游戏。

序章 异世界への扉

残され岛

1. 经过4个月的旅行，我们的主人公那由多（ナユタ）和好友希格纳（シグナ）终于荣归故里，回到家乡残留之岛（残され岛）。那由多的姐姐爱莎（アーサ）的料理水平可是全岛出名，两人决定先去品尝她做的早饭回复一下精神，在经过一段闲聊后终于能自由活动，走出屋子调查邮箱会开启任务系统，将两个任务“お弁当の作成代行”和“剑术の稽古”全部领取吧；

2. 来到村落的广场，系统会提示“お弁当の作成代行”的任务目标卫兵ドラッド的所在位置，不过此时先别理会任务，从北方出口来到最右边的墓园，调查父母的墓碑触发剧情，之后能遇到流浪狗，不过目前还无法收养它；

3. 回到广场和卫兵ドラッド进行任务对话（按□键），他会拜托我们帮忙制作一个美味的便当，回到家中和姐姐进行任务对话便可取得任务物品，之后与姐姐普通对话还能继续制作一个携带在身上的料理；

4. 将便当交给卫兵就能进行第二项任务了，师傅在岛屿西边，与其进行任务对话后选择“稽古を受ける”即可入手初期武器木剑（ウッドソード）；

5. 装备木剑后和师傅对话，击破全部木桩触发怪物袭来的剧情，这种黄色的低级怪物实力不强，即使被它们的攻击打中也不会造成太多损伤，用4连击可以轻松解决；

6. 完成任务后回到家中，剧情之后出现第一个迷宫——遗迹塔。

遗迹塔

1. 基础教学关，敌人也都是最低级的黄色魔物，战斗没有任何难度。各位可以趁机熟悉一下基本操作，行进时不要放过沿途的ミラ；

2. 前行不久会碰到拦路的障碍物，可用普通攻击破坏掉。之后的关卡中会经常遇到此类设施，不过根据场景不同，障碍物也有一些分别。由于破坏这些物体能获得不少素材，因此在攻关过程中尽量将沿途的物体全部破坏；



3. 来到断层处希格纳会教我们2段跳，来到第3层发现一处被神秘光线挡住的宝箱，需要到右边击打机关抵消；

4. 之后的路上有一处弹簧装置，这种装置能让角色到达平时无法前往的高台，在装置左边高台有一个紫色水晶，这种水晶蕴含大量ミラ，也是之后关卡中不可或缺的收集要素，千万不要错过；

5. 触发剧情后出现一个间隔较大的断崖，依旧用2段跳通过，只不过不要马上使用第2下跳跃，等角色在空中前移一部分再跳；

6. 爬至塔顶发现晕倒的少女，剧情后自动回到家中。

星の庭园

1. 惧怕人类的精灵诺伊（ノイ）醒来后和二人进行一场欢乐无比的互动，在了解状况之后，她打开了前往里世界的通道，进入后来到星の庭园；

2. 调查躺在灵棺中的少女后出现主题曲，序章结束。

一章 动き出す齿车

密林の大陆



1. 目前村庄没有什么可做的事情，如果身上有点闲钱，可以在出发前购买武器屋中便宜的防具，能让初期的冒险稍微安全一些；

2. 前往里世界，选择“密林の大陆オルタピア”，进入第一个迷宫“树阴の兽道”，作为正式冒险的第一个迷宫，“树阴の兽道”并没有什么难点，路上的怪物攻击速度普遍偏慢，路上的收集要素也十分明显，稍微绕个远路集齐3星评价没有什么太大问题，通过后出现新迷宫“渡り树湖畔”；

3. “渡り树湖畔”中出现的魔物种类会稍微丰富一点，需要注意大型的树怪，当我们处于其前方时很可能会使用子弹攻击，在初期被这招命中还是会损失不少血量。击败高位魔兽之后ノイ习得新魔法“春・フル－ルエッジ”。之后的迷宫没有多少难点，值得一提的是一些被大型木材挡住道路的收集品需要之后取得齿轮技能才能取得，现阶段可以先将位置记下，取得能力之后再回来收集。

オルタピアの神殿

1. 神殿迷宫通常都是将本章大陆所用到的谜题综合起来的地方，难度自然也是一章中最高的一关。由于迷宫很长，因此神殿分为前半和后半两个区域，两个区域共享三星评价。当突破前半区域后玩家可以离开迷宫，进行补给再从后半直接开始攻略。在开战前建议先去武器店买一把武器，对攻关很有帮助；

2. 本关开始出现的飞龙皮糙肉厚，好在攻击速度依然不快，推荐在远处用魔法轰杀或是绕背攻击。之后强制出现的战车会使用炸弹轰炸前方，因此在背后攻击最好不过了，但在攻击时也要小心它的旋转攻击，记得及时用回避拉开距离。

3. 在风车吹动的地方落下可获得前半部分的宝箱，内有一件对现在来说相当不错的防具。之后的风车阵比较头疼，触碰风车的叶片会按比例扣除固定血量，需配合风车的速度缓慢推进，之后到达关卡后半区域；

4. 后半区域第一个谜题需要触发左右两边的机关让悬浮平台上升，产生新的道路。第二个针刺谜题难度不大，根据路线稳扎稳打即可。第三个谜题依然是让悬浮平台上升，只不过这次有时间限制，需要在限定时间内到达对岸，建议连打△键赶路争取时间；

5. 在挑战神殿最深处之前不妨先前往小岛西南方的博物馆，剧情对话后可在此处捐献在关卡中取得的稀有素材，能换取到不少好东西。

デュオクロイズ

第一阶段



游戏的第一场BOSS战，因为BOSS的攻击方式实在太过单调，难度自然高不到哪去。此阶段的BOSS仅有拍击和激光两种攻击方式，激光几乎没有追踪能力，相信各位都能轻易躲开。当BOSS拍击地面时，我们立足的平台会发生倾斜，此时是攻击BOSS的惟一机会，站在面向BOSS的一边使用跳跃攻击即可，如果此时已习得旋回斩（跳跃上升中按○）可大幅加快讨伐速度。

料理 料理是本作极为重要的系统，通过食用料理可以增加升级所需的经验，同时还能回复体力，是冒险的必备物品。初期玩家只能携带一种料理，在料理制作次数增加后，能够携带的料理数量也会增多，最多为6个。

更多，访问 73139.blog163.com

第二阶段

进入第二阶段后难度稍有提升，主要原因在于拍击时地面会产生冲击波，导致供我们反击的时间不多，如果地面倾斜时 BOSS 正下方有冲击波存在，建议在平台中间使用魔法攻击。注意在此阶段 BOSS 的不少攻击会让场景中出现数条激光射线，不过在躲避的同时可以进行反击，不要放过攻击机会。

分支任务

ベルの挑战状



委托人所在地：小岛右下角的捕鱼师傅家中

捕鱼师傅家中的小女孩**ベル**似乎想挑战**ナユタ**，要**ナユタ**根据她的谜题找到藏在小岛某处的物品。根据开始的提示调查杂货屋 2 楼平台的纸条→家中屋顶的望远镜→和卫兵**ドラッド**进行任务对话→调查小岛附近码头的停船→师傅旁边的船，找到任务物品后回去交差。

感谢の赠り物

委托人所在地：广场右下方的牧场

牧场主人**スクルブ**想让我们帮他找一个适合送人的礼物，首先前往牧场上方的杂货屋和**サ－シャ**进行任务对话，得到提示后前往丰穰の仙道・春，在迷宫中找到任务品“**エタ－ナルロ－ズ**”就能回去交差了。

二章 乐园の护り手

深渊の大陆

1. 由于没有传送装置暂时无法挑战迷宫，**ナユタ**只好先在小岛上四处逛逛，先前往师傅家中，剧情后在自家门口遇到被青梅竹马抓住的**ノイ**，剧情过后传送装置可以重新启动了，同时获得操控四季的能力；

2. 首先前往新地图深渊の大陆，在第一个迷宫“残响の大洞穴”的宝箱中可以获得增加**ノイ**魔法槽空位的道具，不要错过。第二个迷宫“神和ぎ水洞・夏”由于入口被巨石挡住无法通过，我们要先救出精灵获得新的力量才能通过；

3. 回到密林の大陆，按△将季节调到夏季，进入“丰穰の仙道・夏”，注意在不同季节同一个迷宫的构造和敌人也会发生变化，将仙翁**ギオ**救出后**ノイ**习得齿轮・粉碎“**ギアバスタ－**”（通过长按○发动的攻击可破坏场景中的大型障碍物）；

4. 取得新能力后别急着离开，建议攻略“渡り树湖畔・夏”，在这里击倒高位魔兽之后**ノイ**习得新魔法“**夏・サイクロン**”，这招的攻击力在前期相当不错，能大幅增加我们的输出能力；

5. 神殿前半区域的石像谜题需要玩家将石像推到指定位置引出水流，注意推动的石像必须面朝机关，否则不会喷出水流。后期一个需要同时处理 4 个石像的谜题中，需要的石像位于最上方，可以先将前面 3 个石像放在旁边（如图所示），再将目标石像推向指定地点。





パルレイシア

第一阶段



这头大鱼的攻击方式不多，但每招的威力都不低，如果等级低于 Lv.7 打起来比较吃力。第一阶段 BOSS 的攻击方式为跳跃、召雷和召唤杂兵，其中跳跃攻击的前兆十分明显，利用两段跳＋△能快速拉开距离。而雷电的落点会显示白光，在战斗中一旦看到落脚点附近有白色光芒出现应马上更换站位。至于之后召唤的杂兵实力不济，在躲避的同时顺手解决吧。

第一阶段我们的任务是破坏 BOSS 背上的几处钢刺，只有魔法和齿轮・粉碎能对钢刺造成伤害，如果之前有习得魔法“**夏・サイクロン**”的话，在 BOSS 浮出水面后用该魔法配合齿轮・粉碎，几回合便能破坏全部钢刺。

第二阶段

本阶段我方的行动范围缩小，好在 BOSS 也就一招落雷攻击。看到地面上出现白光就马上使用△逃离吧，不过不推荐各位站在木筏中间，如果落雷打在这里将很难躲避。

数次落雷攻击之后 BOSS 会直接冲上来撕咬木筏，使用齿轮・粉碎对其牙齿造成一定伤害能撬开 BOSS 的嘴巴，此时我们要打破左右两边的触须才能对位于喉咙的弱点造成伤害。建议先用旋回斩集中攻击一边的触须，免得遭到左右夹击。破坏触须之后弱点暴露，只要输出不是太低，完全可以在一回合内结果 BOSS。胜利后回到星の庭园发现沉睡在此的女孩消失了，一路向上前往庭院深处，剧情后回到家中发现姐姐晕倒在地，同时本章结束。

分支任务

至高の果实酒



委托人所在地：广场一旁的武器屋

领取任务后前往广场右边的酒场，通过任务对话获得道具“仙寿桃の苗木”，前往密林の大陆的“树阴の兽道・春”，在如图位置种下树苗后离开地图，切换为夏季后再次进入此图，在相同地点调查桃树获得任务物品，回去交差即可完成任务。

诊察の手传い

委托人所在地：酒馆 2 楼右边房间

这个坑爹的任务在流程中很容易被玩家忽略，原因是委托人不会寄信给我们，而要玩家自己前往委托人所在处进行任务对话触发。领取任务后按村长家→捕鱼师傅家→牧场→杂货屋的顺序和屋中的女性 NPC 进行任务对话即可完成任务，注意杂货屋的**サ－シャ**需要连续进行 4 次任务对话才能触发相关剧情，完成后回去交差即可。

岛の名物探し

委托人所在地：密林の大陆“オルタピアの神殿・最奥”

我们需要收集 3 个小岛的名产，领取任务后去广场最左边的村长家中通过任务对话入手任务物品“**スルメイカ**”→前往武器屋入手任务物品“**岛ロコモコ**”→调查师傅附近的遗迹入手“遗迹岩盐”。收齐完毕后回去对话交差吧。

更多，访问：73139.blog.163.com

三章 奈落病

灵峰の大陆

1. 姐姐得的病似乎是一种难以医治的顽疵，心急如焚的**ナユタ**前往博物馆寻求医生**ヴァランス**的帮助，得知所需的材料在这个世界中难以取得，**ナユタ**只好把希望放在里世界。此时我们可以前往第三处大陆——灵峰の大陆，不过先别急着攻略新地图，回到深渊の大陆，将季节改为冬季进入“神和ぎ水洞・冬”，在这里可以救出歌巫女**エリスエッ**，同时**ノイ**习得新能力齿轮・抓取“**ギアホ－ルド**”（长按 × 抓住绿色的齿轮机关）。值得一提的是，本关的宝箱是能让武器屋增加新商品的“白矿石”，不要错过；



2. 本章前期谜题多为利用齿轮・抓取前行的悬空装置和透明冰柱，前者熟悉操作之后没有多大问题。后者需要玩家不断击打冰柱，使冰柱变小后站上去。此外，在一些场景要小心迎面吹来的强风，一不小心就会被吹落谷底；

3. 本章的神殿前半部分没有什么新的谜题，依然利用透明的冰柱往上方前进，只不过后面一个谜题需要在限定时间内通过。而后半部分要复杂不少，开始的大型谜题需要玩家击打机关启动上下移动的平台制造新路线（下→左），途中还有不少要用到齿轮・抓取能力的谜题。

クラヴァタルフ

第一阶段

比较考验玩家对新能力齿轮・抓取的运用，在第一阶段 BOSS 会使用前爪劈斩和激光射线两招，其中前爪劈斩在挥舞后地面上会出现冲击波，需要跳起来躲避，如果 BOSS 使用两只前爪进行攻击，地面上则会出现多道冲击波。而激光射线的追踪能力不强，只要不故意往 BOSS 攻击的地点移动几乎不可能中招。

战斗开始后我们要专心躲避 BOSS 的攻击，待其召唤几头抓着齿轮机关的小螃蟹时就到了我们反击的时刻，用齿轮・抓取可以抓住空中的齿轮并逐步靠近核心，使用普通攻击命中核心就能将 BOSS 打落在地，此时千万不要客气。如果没有在限定时间内击落 BOSS，召唤出的小螃蟹会将齿轮丢向地面引发爆炸，同时这些小螃蟹会掉到地上干扰我方。

第二、三阶段

第二阶段的战斗难度不高，BOSS 会停留在地面上展开攻击，此阶段的招式运用两段跳 + △都不难躲避，我们只要专注于回避攻击即可，等它召唤小型螃蟹时就可上前攻击暴露的核心，如果之前有完成支线任务“绝灭动物の复活”，可以搭配冬系魔法“冬・**ホワイトノヴァ**”一次性造成大量伤害，让战斗直接进入第三阶段。

在第三阶段中 BOSS 会用新生的手臂发动横扫和顺劈攻击，建议在战斗中不要乱动，看准手臂的移动轨迹再采取相应回避手段，至于攻击时机和第一阶段相似，同样要依靠齿轮・抓取才能攻击到 BOSS 的核心部位，如果此时魔法“冬・**ホワイトノヴァ**”的冷却时间结束，不妨搭配使用。胜利后返回“残され岛”与病愈的姐姐对话，之后前往“星の庭园”和少女**クレハ**交谈，本章结束。

分支任务

颜料の调达



委托人所在地：广场左下角

艺术家ピクシア想画一幅作品，可是她缺少使用的颜料，寻找颜料的担子自然就落到我们身上。任务需要的三种颜料在灵峰の大陆的迷宫“天冲き灵山・冬”中都能找到，只不过位置比较隐蔽，最好将能走的路都搜索一遍，全部调查后就能回去对话交差。

绝灭动物の复活



委托人所在地：深渊の大陆“リズヴェルドの神殿最奥”

和前一章的任务“至高の果实酒”的完成方法比较相似，领取任务后得到任务物品“月读鸟の卵”，前往深渊の大陆的迷宫“龙河の岩窟・冬”，在如图位置安置鸟巢，回到大地图将季节改为夏季就能在相同位置调查到幼鸟，取得任务物品后回去交差。

四章 最後の键

原初の大陆

1. 本章没有前置剧情，开始便能解放新的传送区域，同时灵峰の大陆开放新季节“秋”。老规矩，先前往灵峰の大陆的迷宫“天冲き灵峰・秋”解救被囚禁的精灵。秋季会出现有毒沼泽，进入之后角色会陷入中毒状态，在一定时间内持续损失体力，在学会新能力前应尽量避免掉进沼泽。救出护王**アルゴ－ル**后**ノイ**习得新能力齿轮・屏障“**ギアシ－ルド**”（长按 R 键展开的屏障能防御一次攻击，或是在一定时间内免受特殊地形的伤害，同时能浮在水面、溶岩上）。此时建议各位顺手攻略“风切り溪谷・秋”，在这里的宝箱中可获得“红叶色の兰”，交给杂货店能引进不少**ノイ**的新装备；

2. 原初の大陆的谜题主要是利用齿轮・屏障在溶岩上行走，不过在使用过程中要留意体力下方的齿轮能量槽，一旦耗光齿轮能量在一定时间内都无法使用齿轮技能和魔法，对战斗非常不利。



3. 进入神殿后会经常遇到翻转平台，通过这些平台时切勿心急，需要往前走的翻转平台建议看准时机再采取行动，而向上的就没有多少讲究了，不断使用双段跳即可。

サジエスケイロン

第一阶段

第一阶段 BOSS 的招式对我方威胁不大，喷火和头槌看准时机用△拉开距离即可，BOSS 的弱点位于头部前额处，在躲避喷火攻击的同时也能给予反击，也可以开启屏障硬吃下攻击，很快便能将战斗带入第二阶段。

第二阶段

进入第二阶段后敌人的体型增大不少，但攻击方式也变得单调，只会在踏脚的同时引发冲击波攻击，利用双段跳或防御都能免除伤害。在此阶段我们需要将支撑 BOSS 四肢的木桩打掉才能攻击到核心，建议使用双段跳回避冲击波，这样在回避的同时还能用下突き（双段跳后，在下落中按○）给予反击。值得一提的是，每隔一段时间 BOSS 就会移动四肢进行大范围位移，最好站在侧面的空隙中回避攻击，如果站在 BOSS 后方的话很容易被尾巴扫到。

将四肢全部破坏后 BOSS 进入瘫痪状态，有相当长的一段时间供我们爬上背部攻击弱点，除了从尾巴处爬过去外，也可以开启齿轮・屏障直接前往弱点部位。由于第二阶段实在太耗时间，建议近弱点后使用冬系大招“冬・**ホワイトノヴァ**”增加输出。



みつしい 神秘生物みつしい相信让众多玩家怀念吧？游戏中共有9只みつしい，一章一只，全部找齐后能够获得隐藏要素星の欠片 梦幻。

更多，访问：73139.blog.163.com

第三阶段

本阶段 BOSS 手持大盾，只有攻击它的背部才能造成伤害，比较稳妥的方法是静等 BOSS 使出突刺攻击，这时它必定会把背部暴露给我方，抓紧时间能给予不少伤害。胜利后前往广场西方的海边，之后爬上遗迹塔顶端，剧情过后本章结束。

分支任务

爱娘の失踪

委托人所在地：酒馆二楼左边的房间

ビクタ－男爵心爱的女儿失踪了，根据线索前往武器屋进行任务对话→前往小岛南端和クエスト船长任务对话→和小岛南端的占卜师对话，并支付 2000 水晶的费用→前往“星の庭园”发现目标少女。

失われた力の复活

委托人所在地：灵峰の大陆“ハインメルの神殿·最奥”



由于这任务涉及到的地点比较多，推荐在救出アルゴール后就去找它领取任务，可以在攻略时顺手解决。三个力の破片分别在“太古の岩礁·秋”、“黄泉路の火口·秋”和“ラ·ウォルグの神殿·後半”，三个宝珠的位置如图所示，集齐后前往神殿交差即可。





五章 神话の真实

ベリオグラ－ド

1. 剧情过后我们要沿着树根前往ヘリオグラ－ド，入口位于“星の庭园”的灵棺前方，不得不说路口设计得非常“好”，当初洛克找了快 10 分钟才发现这个该死的树根……具体位置如左图所示；

2. 在ヘリオグラ－ド入口前听到贤者ネメアス的呼唤，前往原初の大陆的迷宫“太古の岩礁·春”将其救出吧，之后学会最后一个技能齿轮·疾风“ギアドライブ”（长按△可变成齿轮向前方急速前进，并能爬上特殊的墙壁），之后别太着急进行流程，建议前往“脉动する断层·春”击败高位魔兽学会新魔法“フラワ－ダンス”，并顺手回收其他新迷宫的宝箱和星星；

3. ベリオグラ－ド的谜题非常直观，也很少岔路。只要接触到特殊的水晶机关便能让高度上升出现的道路，开启第四个机关后道路隐藏的比较深，要从最左边的柱子背后绕过去，具体位置如图所示。此外，注意一些在正常情况下无法到达的平台需要将高度提升后才能跳过去。





リヴァドリガ－

和迷宫一样，本次 BOSS 战也相当简单，我方会强制保持齿轮·疾风状态和 BOSS 上演一场追逐战，我们要做的只有通过跳跃和移动躲避 BOSS 的攻击，BOSS 在攻击时会暴露中间的核心，靠近后不断触碰核心便能对其造成伤害，由于我方的回避手段不多，因此战斗应以回避为主，稳扎稳打不难胜利。

分支任务

精灵たちの行方

委托人所在地：原初の大陆“ラ·ウォルグの神殿·最奥”

服侍贤者ネメアス的三只精灵失去了踪迹，它们分别位于其他三个大陆上，需要先前往该大陆的神殿和守护神对话取得情报，才能在相应关卡中找到精灵，对应关卡分别为“丰穣の仙道·夏”、“神和ぎ水洞·冬”和“风切り溪谷·秋”，其中“丰穣の仙道·夏”的精灵位于沼泽之中，很好找到，其余两只精灵的具体位置如图所示。





六章 绊が纺ぐ道

レクセンドリア

1. 剧情过后前往村长家和サ－ベント对话→和小岛北方（悬崖）区域的卫兵ドラッド对话→和博物馆的ヴォランス后，在回家途中触发魔兽袭击的剧情，前往刚才和卫兵ドラッド对话的地方，继续深入遇到正在袭击青梅竹马的巨人，这个怪物的弱点在没有保护的头部，攻击其余部位只能造成 1 点伤害，推荐绕背用旋回斩攻击，如果此时有强力的冬系魔法，也可以将其冰冻后攻击（冬系魔法一定几率冰住敌人）。胜利后前往师傅家，回到“星の庭园”后从下方入口进入新区域レクセンドリア；

2. 在星都中玩家要突破四处都市计画，这四个迷宫都是考验玩家对齿轮能力的运用，一个迷宫对应一种能力，突破迷宫后玩家将要和之前救出的四大守护神战斗，各位可根据自身喜好选择攻略顺序。

都市计画-I

1. 考验齿轮·疾风操作的关卡，沿途有很多需要用疾风通过的道路，这些道路十分狭隘，行进过程中记得微调前进方向，因为稍有不慎就会引发掉落事故，导致这个迷宫也是四个迷宫中难度最高的一个；



2. 在经过钉板机关后会遇到一个岔路，其中右边的道路为取得隐藏水晶，需要利用齿轮·疾风连续通过数个弹簧装置，途中方向稍有偏差就要从头来过，如果身上没有带太多便当，建议还是以后再来。

ライギヴァ－ン

和仙翁的战斗，进入第二阶段 BOSS 会飞到空中发动攻击，此时我们要利用齿轮·疾风爬上场景中的墙壁攻击它尾巴上的弱点，当受到一定伤害 BOSS 便会坠落，不要放过给予大伤害的输出机会。和它的战斗惟一要注意的是，看到 BOSS 停留在某处墙壁时不要马上过去，否则它会瞬移到其他位置。

都市计画-II

1. 使用齿轮·粉碎的关卡，同时也是最简单的一个迷宫，大多数谜题都是利用齿轮·粉碎破坏拦路的墙壁，或是击打远处的机关，在前期有一个要玩家在 16 秒敲击 4 处机关的谜题，这里建议使用片手剑解谜，至于之后的部分没有多少难点，突破后进入和歌巫女的战斗。

イシュタロス

弱点位于中间的肚子，不过四周都有厚厚的冰层保护，需要使用齿轮·粉碎破坏冰块才能对核心造成伤害。由于释放齿轮·粉碎需要几秒准备时间，战斗开始后推荐先专心躲避 BOSS 攻击，等它使用突进并卡在墙壁时再进行反击。注意齿轮能力无法和持久性魔法同时发动，因此冬系大招“ホワイトノヴァ”就留到破坏全部冰块后再使用吧，当 BOSS 的 HP 降至 50% 后全身的冰块会恢复，不过这对我们造成不了多大威胁，无非是拖延时间罢了。

序~5章みつしい 序（村长家左边）、1章（捕鱼师傅家旁边）、2章（悬崖区域下方）、3章（杂货屋2楼的平台上）、4章（博物馆）、5章（师傅所在区域的右下角）

更多 访问 blog.163.com

都市计画-III



1. 考验齿轮・抓取能力的关卡，操作不当也容易引发掉落事故，因此本关的难度也不算低。相信打到现在的玩家都能熟练使用齿轮・抓取，稳扎稳打要过关不难。注意本关的任务是掉落次数不能超过三次，所谓鱼与熊掌不可兼得，如果想要搜集全部隐藏要素的话势必会造成多次坠落，任务就要留到以后再完成了。

グラドリオン

刚开始 BOSS 的弱点位于头部，打法也没有太多讲究，将其打进第二阶段后 BOSS 会长期停留在空中，我们需要利用从通风管吹出的上升气流飞到空中，再用齿轮・抓取抓住 BOSS 身后的绿色齿轮逐步靠近弱点，对弱点造成一定伤害后 BOSS 会摔落地面，此时可开启冬系大招“ホワイトノヴァ”进行强攻，几回合便能结束战斗。

都市计画-IV



1. 使用齿轮・屏障攻略的迷宫，由于迷宫中都是熔岩，建议先将敌人清光再开启屏障前进，免得在熔岩中被敌人攻击导致屏障失效。第一个谜题需要先击打上方机关改变道路布局，再击打下方机关打通道路。之后会遇到收缩道路的机关，此时不要心急，应耐心等待道路重新开启再一口气冲过去，如果对自己的操作有足够信心，也可以使用双段跳 + 疾风直接从空中冲过去。

アルマダリエス

这头火牛的实力位于四大守护神之首，原因在于它会不断在身边丢出炸弹保护自己，需要在攻击的同时展开屏障才能有效减免伤害。BOSS 的常用招式有地震和激光，其中地震利用跳跃即可躲开。而激光比较头疼，分为扫射、直射和空中射击，看到它两边的炮口发光就要做好回避的准备，或者开启齿轮・屏障抵挡攻击。与它战斗没有什么太好的技巧，应多用齿轮・屏障靠近核心。

当 BOSS 的体力降至一半时战斗进入第二阶段，BOSS 身边的地面处于燃烧状态，必须开启屏障才能安全接近，此时要密切留意齿轮能量槽的剩余，一旦能量过半就要注意回避攻击了，免得被打空能量导致无法再次开启屏障。当 BOSS 的血量降至 1000 以下后，也可以考虑依靠便当拼血。击破全部守护神后回到“星の庭园”，进入“アストロラ－ベ”调查深处的装置，选择“ステラギアを嵌める”进入终章。



分支任务

新メニューの开发

委托人所在地：广场右边的酒场

酒场的大厨グルズ想开发一道新菜，不过在此之前需要我们为他准备所需的食材。本任务需要的道具均是消灭怪物随机掉落的素材，其中“フレッシュ赤身 ×3”在“太古の岩礁・春”获得，“骨付き刚肉 ×5”在“都市区画”1 区和 4 区获得，“オルム贝 ×2”在“黄泉路の火口・秋”获得。其实在通关过程中不放过任何一个敌人的话，在接受任务时早已收集到全部素材。

终章 遥かなる约束

摇篮区画



1. 章节开始后从“星の庭园”内部乘坐升降梯进入新区域“最深部**ステラリウム**”，第一个迷宫“摇篮区画”算是游戏中最难的一个迷宫，不仅登场敌人的能力全部强化，道路还十分复杂，很容易让人产生摔机的冲动。第一个谜题比较考验玩家的应变能力，首先激活场景中央的机关前往下方平台，沿路绕到上方激活第二个机关，在时间还未结束时重新激活第一个机关，并以最快速度通过光之道路到达场景北端，之后将红色石头推入机关便能开启红色传送点；

2. 之后的部分就比较简单了，我们只需分别激活位于蓝色传送点和绿色传送点深处的机关就能开启通往后半区域的道路，该部分没有什么特别难点，虽然传送点很多，但仔细观察后就会发现其实该部分迷宫是“一本道”，一直往新的传送点前进便能到达目的地，之后进入摇篮区画・後半；

3. 后半区域要激活几个传送点里面的机关，其中比较头疼的是左下角的悬浮平台谜题，落脚的悬浮平台会根据玩家敲打的方向移动，比较靠谱的方法是一直朝有水晶的方向移动。激活全部传送点后过关，进入星核神殿。

星核神殿

剧情过后进入和好友**シグナ**的战斗，由于是单挑，在战斗中无法使用**ノイ**的能力，因此本战也十分考验各位的操作技巧。此外，本战是特殊的 2D 场景，也就是说只能依靠左右移动来回避攻击，其中连续攻击可以利用双段跳旋回到**シグナ**身后进行反击，其余招式建议以防御为主，看到他的剑发出红光就要做好防御的准备，不过在升级技能前防御的有效时间很短，对操作没有信心的玩家可以拉开距离再寻找反击的机会。

光尘の领域

1. 和之前的迷宫相比本关简直就像送分一样。本迷宫的主题是跳跃，玩家要通过会消失的黄色立足点和钻石外形的移动平台前往目的地。值得一提的是，由于本关地图很大，因 PSP 的机能限制不能很好的表现出距离感，各位一定要确保下一个移动平台在自己可涉及到的位置再跳过去，否则很容易因为掉落伤害导致贫血。

中枢・星座球



ゼクスト・ジキュリアス

本关是和最终 BOSS 的二连战，中途无法出来补给或是存档，进入迷宫前最好将便当带满，并把身上的装备全部更新到最好的货色。第一场战斗是和神话预言者**ゼクスト**的战斗，开场时**ゼクスト**身边有保护罩，我们需要破坏围绕在场地周围的光球才能抵消防御罩。和**ゼクスト**的战斗共分为三个阶段，不同之处仅在于光球的数量，每经过一个阶段光球的数量便会增加，不过仅需破坏其中一个光球就能消除防御罩，因此建议各位搭配几种远距离的瞬发魔法，转换阶段后一路追着同一个光球打即可。至于**ゼクスト**的攻击不难躲避，也可以采取开启屏障的方式免除威胁。



更多，访问：73139blog163.com

ステル・アラクラン

第一阶段

战斗开始后需要使用齿轮・抓取从尾巴来到它的腰部，寄生在此处的**ゼクスト**同样带有保护罩，我们需要破坏周围的核心才能对其造成伤害。该阶段BOSS比较有威胁的招式就是弹幕攻击，建议使用屏障抵消伤害。

第二阶段

第二阶段同样利用齿轮・抓取从尾巴到达上方平台，本阶段我们需要先击破任意一只手臂，之后沿着手臂到达第三层平台。不过此时我们必须先破坏位于手心的核心才能对BOSS本体造成伤害，BOSS的攻击方式并不丰富，配合冬系大招“**ホワイトノヴァ**”可一口气解决。

第三阶段

这个形态的**ステル**很像蝎子，由于只有等它用尾巴扎向地面的时候我们才能用齿轮・疾风爬到核心部位，因此在BOSS使用其他招式时就不要理会它了，专心躲避等待时机便是。

上去之后的打法与之前两个阶段没有多大区别，依然是全力攻击核心部分，由于本阶段也是正篇中最后一场战斗，如果便当还有剩余就不要吝啬了，用尽全力消灭它吧。

分支任务

异世界的调查

委托人所在地：小岛西南方的博物馆内

此次任务的目的是调查星都四个迷宫中的古代石板，其中第3区域的石板在初始地点右边，第4区域的石板位于关底传送点右上方，至于其他两个区域的石板位置如图所示。





后日谈 那由多の星たちに

アストロラ-ベ内部

1. 能行动后前往小岛北端的悬崖，剧情后系统解放，此时可以自由活动了。后日谈的主线剧情为隐藏BOSS二连战，由于**ノイ**没有参战，因此战斗难度远高于最终章。建议各位先将等级提升至Lv.47左右并习得大部分技能再来挑战，否则会因为输出问题打得无比痛苦。除了使用料理外，完成**ノイ**的支线任务“四神像の击破”也能快速提升等级，等一切准备就绪便前往“星の庭园”吧，调查最深处的机器选择第一项“**アストロラ－ベ内部に向かう**”→第二项“觉悟**はできた**”进入最终决战。



ラ-ベヴァルゴス

第一阶段

和两个隐藏BOSS的战斗要点分别是“以快制胜”和“耐心”，与这个大机器人的战斗便是越快越好，否则很容易被它超高的攻击力和场景机关秒杀。在第一阶段需要打坏BOSS的左右手，BOSS的招式为手掌拍击和挥舞，其中拍击会引发冲击波，建议拉开距离用双段跳回避，或是看准时机防御。而挥舞是最令人头疼的招式，虽然手掌的移动轨迹很单一，但是攻击速度奇快无比，在手掌停顿后就要按键防御。

第二阶段



破坏手掌后战斗进入第二阶段，此时我们要将左右两边的齿轮打红，从而使立足的平台上升，除了第一阶段的招式外，在第2层BOSS还会丢炸弹进行干扰，最好舍弃平砍，用技能快速打红齿轮。等平台移动到第3层就能攻击到BOSS的核心，注意此时BOSS会释放大威力的激光攻击，切勿贪刀。

至于第三阶段和第二阶段差别不大，只不过立足的平台上多了激光攻击，虽然激光损血不多，但会让我们陷入硬直，此时很容易遭到BOSS的追击。值得一提的是，最后一战的难度远不如本战，建议在此阶段多用点补给品拼血。

ノイステラディア

这场战斗比较特殊，我们无法直接给予敌人伤害，只能通过击杀四周的杂兵攻击BOSS，一次能削减她500～700体力。BOSS分为5个形态，前4个形态分别对应4系属性，比较难缠的是血跌破20000后使用的冰系魔法和跌破15000使用的火系魔法。

冰系形态中BOSS的招式为龙卷风和冰柱冲击，其中龙卷风会往中间靠拢，提前往两边跑开即可，冰柱没有什么太好的躲法，需要看准时机双段跳回避；在进入火属性模式后供我们立足的地板会随机烧红，由于此时无法使用齿轮力量，只能跳到其他地面回避攻击。注意在该阶段BOSS会使用陨石术，如果没有躲避空间建议进入红地板，损血远不如被陨石砸中。



在最终阶段BOSS会在场景四周召唤出为其提供暗黑能量的暗黑花，此时我们要以最快速度清光全场的暗黑花，成功便能对BOSS造成伤害，失败只能硬吃下BOSS的攻击。

分支任务

四神像の击破

委托人所在地：自动领取

和守护神殿的四神像强化版战斗，虽然敌人的攻防能力有所提高，但战术还是老一套，而我们现在也有不少强力魔法和攻击技能，要胜利并非难事。

开かずの箱

委托人所在地：小岛西边

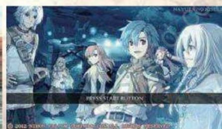
受师傅之托，我们要重新调查封印四大守护神的装置。按“太古の岩礁・春”→“丰穰の仙道・夏”→“天冲き灵山・秋”→“神和ぎ水洞・冬”的顺序调查封印点即可。

ご先祖へのお供え

委托人所在地：广场左边的村长家

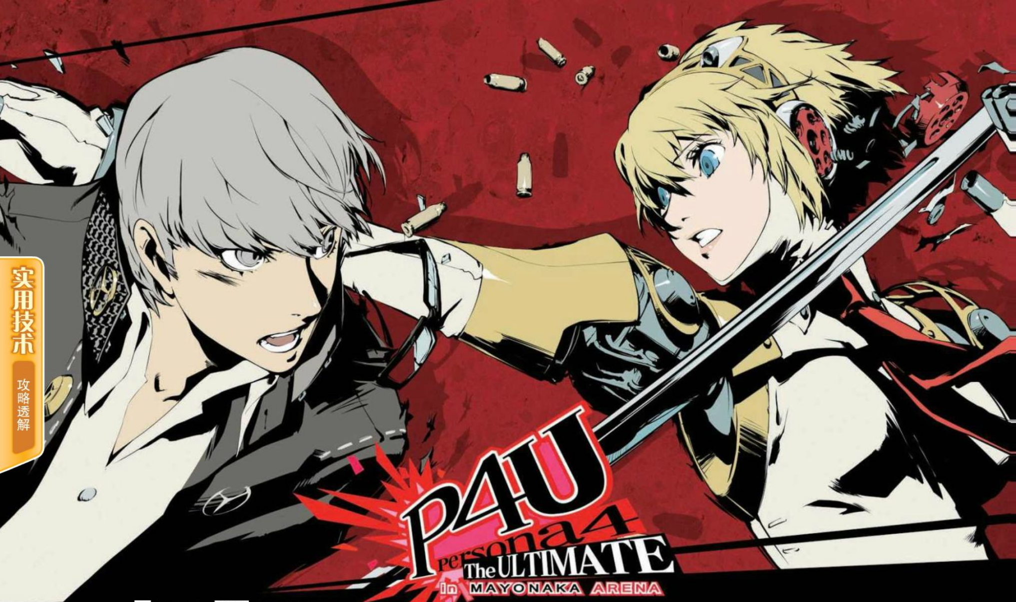
和村长对话领取任务后，按照广场右下的牧场→小岛东南方的码头和捕鱼师傅家→酒场的贸易商的顺序和相关NPC完成任务对话，再调查“星の庭园”灵棺中间的花。





流浪狗 在海边调查墓碑后便能碰到流浪狗，与其对话后杂货屋会增加商品“ドッグハウス”，持有该物品的状态下与流浪狗对话便能收养它，之后能和它换取各类物品。

更多访问 73139.blog.163.com



文 狼来了　美编 心の永恒

攻略透解 GUIDE THROUGH

日本街机排行榜投币率稳居首位的《女神异闻录 4 午夜竞技场（简称 P4U）》的最新版本终于登陆到家用机平台啦！个性十足、时髦值满点的“《女神异闻录》系列”人气角色通过召唤自身的 Persona 来进行高节奏的对战是本作的特征。无论是格斗游戏的初学者，还是苦手于格斗游戏的原著粉丝，都可以通过特别的战斗系统来体验《午夜竞技场》的魅力。本次的攻略主要为大家讲解系统以及相关的入门知识，详尽的角色对战研究请期待下期。

女神异闻录 4 午夜竞技场		Atlus	格斗
多机种	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ		日版
	2012年7月26日	1～2人	8100日元
	对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄：12岁以上



系统剖析

键位指南

文中的按键设置（玩家可在按键设置中自由更改）



PS3/X360 按键	游戏中的按键
□/X	A
×/A	B
△/Y	C
○/B	D

文中无特别指出的都以角色在画面左侧的 1P 为例

方向键上的 8 个方向及回中用小键盘的数字代替

画面说明

1. 角色头像：当前角色以及 Persona 的头像。

2. 胜利回合数：对战场次默认为 3 局 2 胜，点亮的图标代表已取得的胜利场次。

3. 体力槽：角色之间有体力上限之分，具体见后文。

4. 分数：当前得分，主要在街机、分数模式中显示。

5. 剩余时间：当时间倒数至零时，残存体力较多的一方视为本小局的胜方。

6.SP 槽：角色在通常的攻防行动中会增加 SP 槽，游戏中有多种行动需要依赖 SP 槽，具体见后文。

7.Burst 槽：Burst 有三种，无论使用哪一种都会消耗 Burst 槽，该槽会随着时间经过而自动回复，只有在全满的状态下才可以使用 Burst。

8.Persona 体力卡片：全角色的 Persona 体力卡片都是固定的 4 张。

9. 命中数 & 伤害量：表示连段命中的次数和造成的总伤害，比较特殊的是就算只命中一下，也会显示 1 Hit。红色的字样表示确定连，黄色的则是伪连。

10. 角色固有系统：显示该名角色专用的计量表或图标。

11. 叹号标记：防御段位错误、被可拆解的投技命中时、使用无法防御的攻击时等都会显示对应的叹号作为提示。

12. 战场信息：显示目前场上发生的状况，如打出 CH、FC 或消极警告等。



©index Corporation 1996,2011.Produced by ATLUS

更多，访问：73139.blog.163.com

基本操作

指令	行动	说明
A	弱攻击	发生最快的通常攻击
B	强攻击	发生稍慢但伤害较高的攻击
C	Persona 弱攻击	基本同弱攻击
D	Persona 强攻击	反应出 Persona 特色的招式
1/2/3	蹲下	–
对手进攻时 4	站立防御	可以防住下段以外的打击技
对手进攻时 1	蹲下防御	可以防住中段以外的打击技
对手进攻时自身在空中 1/4/7	空中防御	可以防住除投技以外的部分打击技
4/6	后退 / 前行	通常移动
66/ 空中 66	前冲 / 空中前冲	主要的突进手段
44/ 空中 44	疾退 / 空中疾退	拉开距离、躲避部分招式时的常用行动
7/8/9	跳跃	跳跃后可进行空中前冲 / 疾退
跳跃中 7/8/9	二段跳	二段跳后不可进行空中前冲 / 疾退
1/2/3 后迅速输入 7/8/9	大跳跃	大跳跃后可进行空中前冲 / 疾退，但不能二段跳

基本系统



本作的最大特征是连打 A 键就能使出赏心悦目的连续技，将"《苍翼默示录》系列"的"新手模式"巧妙地融合在常规的对战中，这是前所未有的尝试，如此一来只需花上一点时间熟悉操作和系统，就能与人进行对战。而本家的特色系统——通常技连携也顺理成章地沿用到本作之中。值得注意的是角色从空中跳跃至对手的背后时并不会自动转向，玩家需要通过特定的操作，才能让自身的角色面向对手，如果不能熟练掌握转向的操作，那么就极有可能被对手从身后攻击。

行动	使用方法	说明
自动连段	站立状态中连点 A 键	面向初学者的系统，连段伤害不高
通常技连携	以特定顺序输入通常技的指令	基本上是以 A → B → C 的路线进行连携，具体则因角色而异
总攻击（ボコスカアタック）	A+B	不能蹲防的中段技，命中后可以追加后续攻击
总攻击追击（ボコスカラッシュ）	总攻击命中后连打 A 或 B 键	最多可追击至 16 Hits
总攻击终结技（ボコスカフィニッシュ）	总攻击追击中输入 C 或 D 键	C 键为挑空技，D 键为横向吹飞技
足扫（足払い）	2A+B	不能站防的下段技，命中后将对手打成倒地状态
前方回避（クイックエスケ–プ）	A+C	动作中有短暂时间对打击技无敌的向前移动技，但对投技没有无敌
小跳跃（ミニジャンプ）	2A+C	向前方进行短距离的小跳跃
空中转向	空中 A+C	可以在空中进行转向，没有角色之间的性能差异
逆切（逆ギレアクション）	B+D	动作中附带无敌时间的反击技，具体动作因角色而异
投技	C+D	投技无法防御，在空中时也能使用
拆投	拆投有效时间内按 C+D	拆投后双方的帧数优劣处于相同状态
直前防御（直前ガ–ド）	攻击命中自己前的一瞬间防御	简称直防，成功使出时能减少防御后自身的硬直，角色身上会发出白光
空中受身	在空中允许的时间内输入 A/B/C/D	以无敌的状态从空中受创状态中恢复过来，可以输入 4/5/6/8 方向来改变受身的轨迹
受身	在倒地的一瞬间或倒地状态中输入 A/B/C/D	以无敌的状态从地上恢复成站立状态
防御反击（ガ–ドキャンセルアタック）	SP 槽 50% 以上时防御中输入 6A+B	从防御状态中使出全身无敌的单招将对手吹飞
Persona 崩坏（ペルソナブレイク）	Persona 的体力值变为 0 时	Persona 受到对手的攻击，体力值变为 0 时将会进入一段时间内不能使用 Persona 相关行动的状态
青霸（リバ–サルバ–スト）	Burst 槽满时在受创硬直中或防御对方攻击时输入 A+C+D	释放出冲击波将对手弹开，有收招硬直
金霸（マックスバ–スト）	Burst 槽满时在通常状态中输入 A+C+D	冲击波将对手吹飞，成功命中后自身的SP槽瞬间加满
追击霸（ワンモアバ–スト）	Burst 槽满时在攻击的途中输入 A+C+D	以冲击波取消自身动作的硬直并将对手炸至空中，对手垂直落下时可以追打
快速取消（ワンモアキャンセル）	SP 槽 50% 以上时在打击技接触到对手的瞬间输入 A+B+C	强行取消正在进行的动作恢复成通常状态
必杀技（スキル）	特定的指令（可参考角色的出招表）	–

行动	使用方法	说明
强化必杀技（スキルブ–スト）	SP 槽 25% 以上时输入特定的指令	简称 SB 必杀技，使出性能与通常版相异的强化版必杀技
超必杀技（SP スキル）	SP 槽 50% 以上时输入特定的指令	成功使出后画面会进入暗转演出的效果
觉醒	自身的体力值在 35% 以下且在通常状态时	满足条件后自动觉醒，SP 槽的上限增加 50%、SP 量增加 50%、可使用觉醒超必杀技
觉醒超必杀技（觉醒 SP スキル）	觉醒状态中 SP 槽 50% 以上时输入特定的指令	发动只有在觉醒状态中才能使用的特殊超必杀技
超级取消（ス–パ–キャンセル）	在必杀技的动作中输入超必杀技的指令	用超必杀技取消必杀技的动作，成功发动时会消耗少量的体力（经过一段时间后消耗的蓝色体力会自动回复）

系统关键词解说

连段系统

只要 SP 槽在 50% 以上，那么在使用 A 键的自动连段时系统就会用超必杀技作为连段的终结技。该系统的主要作用是给初次游玩本作的玩家熟悉基础的连段系统、打击感以及节奏。如果有进阶的打算，那就不要过分依赖，否则对于大部分角色来说，养成了连点 A 的习惯可不是什么好事噢。



SP槽

SP 槽在回合开始时固定为 0%，本回合的 SP 槽状态不会持续到下一回合。通常状态下，SP 槽的上限为 100%，觉醒后则提升至 150%，全角色共通。以下行动会消耗固定量的 SP：1.SB 必杀技消耗 25%；2.（觉醒）超必杀技消耗 50%；3. 快速取消、防御反击消耗 50%；4. 一击必杀消耗 100%。注意，使用消耗 SP 的行动以及发动追击霸后，在一段时间内 SP 槽的增加量会下降或停止，我们将这种情况称为"冷却时间"。

カウンタ–

"在出招的途中受到对手的攻击，此时就会被系统判定为**カウンタ–**（简称 CH）命中"，出招的途中何时被对手命中会触发 CH，这一点因招式而异。CH 命中的招式，会给予对方比通常时高的伤害（一般为 1.1 倍），受创硬直会增加。根据招式的不同被 CH 命中后的状态也不尽相同，有不少连段要在 CH 命中后才能成立。



フェイタルカウンタ–

フェイタルカウンタ–（简称 FC）可以理解为 CH 的强化版，用特定的招式 CH 命中对手，就能触发 FC，具体的招式因角色而异。FC 除了有 CH 的全部效果外，作为起始技接上后续连段时，对手不能受身的时间会大幅增加，也就是说触发 FC 后能接上一些连 CH 时都无法成立的特殊连段。

确定反击

简称确反，当防御了对手的大破绽招式后，可用快速的招式进行反击。此时对方无法防御，必中无疑。例子：防御了所有角色的总攻击后，都可以用 5A 或 5B 等发生速度快的招式确反。

回避行动

使用回避行动时，如果对手在自己面前的话就能绕到对手的背后，性能因角色而异，动作出现后的瞬间并没有无敌时间，所以从倒地状态恢复至通常状态时就算立即发动，也无法躲过对手先置的压制。此外除了对投技没有无敌外，回避行动在动作结束时会出现短暂的硬直，此时受到的攻击就会变成CH命中。



TIPS 文中的术语注解：J=Jump（跳跃中，如JC的意思就是跳跃中C）；HJ=High Jump（大跳跃）；jc=Jump Cancel（跳跃取消）；hjc=High Jump Cancel（大跳跃取消）；DC=Dash Cancel（前冲取消）；CH=Counter Hit（破招）；FC=Fatal Counter（特殊破招）

更多访问：73139.blog.163.com

总攻击相关

总攻击是发动中全身附带防御性能（ガードポイント），俗称"刚体"效果的中段攻击，不能蹲防，但被防后自身会出现极大的破绽，对手可以进行确反，全角色共通（动作各异）。总攻击命中后可以连打 A/B 键进行追击，追击的途中再输入 C 或 D 键就会发动挑空或横向吹飞的终结技。追击连打至 15 Hits 再发动终结技的话就必定会触发 FC。挑空后输入 7/8/9 方向，追打方会随被挑空的对手一同跃起，之后可以以连段追击；以横向吹飞作为终结技时，如果能打出 FC 且对手靠近版边，那么就会触发弹墙，此时也可以上前追打。



直防

直防是重要的防御手段，也是新手进阶的必经之路。成功直防后除了自身的硬直减少外，还会增加比平时更多的 SP。因为自身的硬直减少了，所以一些通常情况下没有间隙的连携也有可能出现空隙，此时防守方就有机会在空隙中使用逆切或者其他无敌技来反击。注意在防御一些多段攻击时，即使最初没有直防，在后续的段数中也可以通过回中再拉后的方式进行直防。

投技相关

投技是无法防御的近距离常用破防手段，被投方在规定的有效拆投时间内输入投技的指令就能拆解，但是假如以投技触发了 CH，那么该投技不能拆解。地面和空中都分为 4 方向以及 6 方向（不输入方向时默认为 6 方向）两种投技，动作基本一致，但 4 投会与对手交换场上的左右位置



（个别角色相反）；顺带一提，除了发生时间为 6 帧的真田以及 7 帧的雪子外，其余角色的投技发生时间均为 5 帧。

小跳跃

小跳跃的性能因角色而异，它的最大特点是可以在无法通常移动的感电状态中使用，玩家可以籍此来避免陷入完全受制于对手的不利状况。小跳跃中可以使用通常攻击以及必杀技，但无法进行二段跳、空中前冲或疾退以及防御；小跳跃落地后有较长时间的硬直，但这段硬直时间可以用除通常技以外的招式来取消。

逆切

逆切相当于其他格斗游戏中的"升龙"，由于指令简单且性能不俗，因此作为防身或反击技而言是非常强力的，不过挥空后的硬直也异常大。发动逆切时会将部分体力转化为蓝色体力，此时就算体力只剩下 1，也能照常发动，命中或被对手防御时都可以用超级取消来发动超必杀技。逆切的被 CH 时间非常长，而且不能使用快速取消来防止破绽，因此滥用的话极容易被对手确反致死。

逆切主要分为打击技与当身技两种，个别角色的逆切为投技。打击技在发生途中有无敌时间，当身技则需要格挡到对手的招式后才会衍生出攻击判定，另外部分角色在地面和空中的逆切动作也有所不同，个别角色如逆切为移动投的**エリザベス**则没有空中版本的逆切。



关于受身

受身主要分为地面和空中两大类。在倒地的一瞬间或倒地状态中输入 A/B/C/D 任意一个按键即可原地受身，也可以长按按键来使用最速受身，起身过程到可以行动为止都处于无敌状态。如果不按键的话角色会一直躺在地上，利用这一点可以进行延迟起身来扰乱对手的起身压制节奏，使用得当还能转守为攻。但要注意倒地状态不是无敌的，所以被对手猜到的话就极有可能被对手以招式从地面上捞起来打连段。

在空中受到对方的攻击后，输入 A/B/C/D 任意一个按键即可受身，受身后可以立即防住对方的后续攻击，长按按键依旧可以使用最速受身，如果什么都不做的话就会落到地面并进入倒地状态。受身的同时输入对应的方向即可向想要的方向进行移动受身，4/6 类方向分别为后受身和前受身，不输入方向则是原地受身。如果自身处于被对手打连段的状态中，仔细观察 Hit 数字下方的青色槽，待该槽消失后即可受身，没有受身的话，下一招打中的时候，通常用红色数字表示的 Hit 数就会变为黄色，总 Hit 数下面会显示在多少 Hit 的时候是可以受身的。



Persona崩坏

任何需要召唤 Persona 的行动，在 Persona 出现到消失为止，途中的这段时间里若被对方的攻击命中，或者 Persona 出现时本体受到攻击导致 Persona 消失，体力槽下的 Persona 体力卡片就会减少一张，卡片变为 0 时就会进入 Persona 崩坏状态，之后在 10 秒左右的时间以内，任何使用 Persona 的行动都不能使用，除了通常技和（超）必杀技，即使作为演出出现的行动也包括在内，比如青 / 金 / 追击霸。卡片数量为全角色共通的 4 张，Persona 崩坏之前该卡片数量不会回复，Persona 崩坏状态回复到正常时卡片数直接回复到 4 张。

空中转向

本作的特色系统之一，自身角色跳到对手的身后时不会自动转向，（超）必杀技，空中前冲 / 疾退等涉及方向的输入会根据角色面向的方向而定。转向后，输入指令的方向也会相反，而防御是根据对手所在的位置而定，转向后仍旧不会改变，但转向后进行空中疾退时输入向前的方向也能防御。

防御反击

发动防御反击后，当前角色会取消防御动作转而使出特殊的攻击动作，且全身处于无敌 + 刚体的状态。因为是在防御中使出的攻击，所以对于进攻方来说是比逆切更难预判的防御手段。防御反击的动作和性能因角色而异，打击类的招式命中 / 被防后可以使用快速取消。

Burst



这里将三种 Burst 区别开来向大家解说。

青霸在受到投技和超必杀技的攻击途中不能使用。在地上使用青霸被防时不容易被反击，但是在空中发动被防或者挥空的话，自身角色会处于从空中到落地为止什么事都不能做的无防备状态，因此在准备使用青霸将对手弹开的时候也要考虑时机，最好在对手无法取消或中断招式的时候使用。

金霸只消耗 2/3 的 Burst 槽，所以使用后到 Burst 槽蓄满的时间比其他两种霸要短，体力占有优势想强势进攻时可以考虑用金霸。

追击霸并不是可以取消所有招式的，使用 Persona 攻击的一部分招式途中无法使用，如果成功命中对手，那么下一次攻击的伤害将变为通常时的 1.08 倍。

TIPS 何为"立回"：立回指的是对战双方在成功攻击到对方或防御对方招式前所进行的一切行动，也就是移动、牵制、压制等一系列活动，立回的目的是给自己制造有利的局面或者使对手陷入不利的状况。

更多，访问 73139.blog.163.com

超必杀技

超必杀技的种类并不局限于打击技以及投技这两种常规的类型，本作在一般超必杀技的基础上融入了原著的特色，即部分超必杀技发动后当前角色会得到有利状态的加成，比如阳介的加速、千枝的加攻击力等，甚至有个别角色的超必杀技是会回复部分体力，又或者是强迫自己进入觉醒状态等。

觉醒

觉醒后除了具有前文提到的特性外，还有受到伤害时伤害量×0.625 的补正优势，具体的体力值也会发生相应的变化，详见下面的表格。举个例子来说，相同的一套连段，打在觉醒前的对手身上有 3000 的伤害，而打在觉醒后的对手身上就只有 3000×0.625=1875 的伤害。

全角色体力上限

角色	总体力	觉醒体力	觉醒实际体力
鸣上悠	9500	3325	5320
里中千枝	9500	3325	5320
花村阳介	8300	2905	4648
天城雪子	8500	2975	4760
巽完二	10500	3675	5880
白钟直斗	8000	2800	4480
クマ	9500	3325	5320
桐条美鹤	9500	3325	5320
真田明彦	10000	3500	5600
アイギス	9000	3150	5040
ラビリス	9500	3325	5320
エリザベス	7500	2625	4200
シャドウラビリス	8000	2800	4480

蓝色体力

以下情况会使部分通常体力转化为蓝色体力：1. 防御必杀技、超必杀技时；2. 使用逆切时会将总体力的 5% 转化为蓝色体力；3. 使用超级取消的系统时。虽然蓝色体力经过一段时间后会缓缓回复，但是只要被对手的攻击命中，那么蓝色体力就会变成实质的伤害。值得注意的是本作不会出现因为体力不多而在防御对手的磨血招式时 K.O 的情况。



一击必杀技

顾名思义一击必杀是命中后不管对方还有多少体力都能一击将对方打倒的招式，发动后角色会处于长时间的无敌状态。话虽如此，但一击必杀技大多为发生慢、准备动作明显的不考虑实用性的招式（真田和直斗的一击必杀技具有迷惑性，对付不明原理的人有奇效），大部分角色的一击必杀技通用指令为 222C+D，玩家可以参考游戏中自带的出招表。

异常状态一览

本作基本忠实地还原了原著中的大部分异常状态，异常状态对战局走势的影响非常大，除了消极状态外，其余的 8 种异常状态只需经过一段时间就会自动解除。下面就将这 9 种异常状态的性能以及不慎陷入异常状态后的通用对应方法为大家一一讲解。



感电

感电状态中无法左右移动以及跳跃，但可以使用回避行动或小跳跃，只要用招式命中对手，那么感电状态就会瞬间解除。

激昂

激昂状态下攻击力会处于提升的状态，但作为代价就是无法防御，就算攻击命中对手，也无法解除激昂，因此如果对手趁此段时间发起猛攻，而我方又没有太好的脱困手段，那么首选回避行动。

恐怖

恐怖状态中受到的任何攻击都会被判定为 CH 命中，此时投技也无法拆解，是相当危险的状态之一。不过只要攻击命中对手，就能解除，但考虑到要冒着被 CH 的风险，因此最好还是采取回避为主的立回方式较为稳妥。

魅惑

魅惑状态中，每经过 1 秒钟，自己 SP 槽中的 4% SP 就会自动被对手吸取过去，就算自己的 SP 槽已经降到 0%，对手也依然能继续吸取 SP，该状态中以攻击命中对手即可解除。



中毒

中毒后每经过一秒都会削减一定量的体力，不过体力为 1 时是不会因为中毒而发生 K.O 的，但是中毒时减少的体力是按比例来计算的，因此在觉醒状态中陷入此状态的话会较为不利。

冰洁

冰洁状态中会处于无法行动、无法防御的超不利状态，虽然快速地连续输入左右方向可以缩短冰冻的时间，但对手极有可能也算准了这一瞬间，然后以下段、中段和投技进行无修正的多择，所以假如是在伤害修正已经很高的状态下被冻结（简单来说就是已经被打了一套连段，最后再被冻结），那么可以故意不解冻，让对手的多择变成伪连，等连段已经接不上的时候再受身逃开。

混乱

混乱中输入 4 或 6 方向时，系统会判定为相反的方向，也就是说防御时需要输入 6 方向，此时只要用攻击命中对手即可解除，而混乱中最常用的防身手段就是不需要输入方向即可发动的逆切。

魔封

魔封状态下各种与 Persona 相关的招式、行动都无法使出，这一点基本上与 Persona 崩坏时一致，因为 Burst 也无法使用，所以就算被对手的大伤害连段起始技命中，也只能眼睁睁地看着自己的体力被大幅削减，所以假如不慎陷入该状态，对手不主动进攻的话，我方也最好保持距离静观其变。

消极

在一段时间里使用（空中）疾退的次数太多，屏幕中就会出现消极警告的提示，此时如果还是不采取进攻而是消极龟缩的话，就会进入消极状态。该状态下受到的任何攻击都将是通常时的 1.5 倍，只有采取主动靠近对手的立回方式一段时间后，该异常状态才会解除。

模式简介

LESSON MODE——教学模式

新老玩家都务必前来一游的模式，使用角色限定为鸣上悠，系统将最基础的移动、进攻、防御到更深入的快速取消、超级取消、觉醒等系统划分为独立的课题让玩家逐一去完成，每完成一个课题后系统都会自动推送下一个课题，直到全部完成为止。

STORY MODE——故事模式

本作中绝大部分角色的故事都是分为前后两部分的，玩家需要分别完成不同人物的故事，才能解锁全角色完整的故事。完成任意角色的前半部分（结局需出现 TO BE CONTINUED 的字样）后，该名角色卡片下方的圆形图标会以银白色的“P-1”字样标示，想完成后半部分就必须先完成特定角色的故事，之后再次选取该名角色的故事时就会出现后半部分的选项，完成后半部分的故事后，图标会变成金黄色，具体解锁方式见后文。另外个别角色的故事中存在着为数不多的分支选项，如果进入了“End”的路线，那么角色卡片的下方不会出现 P-1 的字样。建议多存档以达成全角色的“TO BE CONTINUED”，然后

更多，访问：73139.blog.163.com

再完成对应角色的后半部分。

1. 初期可以选择的故事有鸣上悠、花村阳介、里中千枝、天城雪子，完成任意一名角色的故事，可以解锁巽完二和**クマ**的故事。

2. 完成任意两名角色的故事，解锁白钟直斗、桐条美鹤、真田明彦、**アイギス**的故事。

3. 完成来自《女神异闻录 3》（简称 P3）中任意一名角色的前半部分故事，解锁**ラビリス**（本作的原创角色）的故事。

4. 完成**ラビリス**的故事后（她的故事没有前后部分之分），解锁来自《女神异闻录 4》（简称 P4）中全角色的后半部分故事。

5. 完成《P4》中任意一名角色的后半部分故事，解锁来自《P3》中全角色的后半部分故事。

6. 完成《P3》中任意一名角色的后半部分故事，解锁**エリザベス**的故事。

操作一览

操作	作用
方向键 / 左摇杆	光标移动
□ /X	隐藏对话框
○ /B	文字快进 / 确定
×/A	文字快进 / 取消
△ /Y	自动播放开 / 关
L1/LB	查看之前的对话
R1/RB	快进至下一个选项出现的地方
R2/BT	跳过本页文字
START	停止菜单
SELECT/BACK	操作提示开 / 关



ARCADE MODE——街机模式

与街机版相同的模式，玩家可以选择自己喜欢的角色，挑战与本作剧情密切相连的 CPU 角色，途中就算落败了也能选择续关继续挑战。通关后该角色的结局会收录在画廊模式中。

SCORE ATTACK MODE——分数挑战模式

玩家将与强化过的 CPU 角色进行多场的连续战斗，CPU 角色一般会有特别的优势，比如本作的原创角色**ラビリス**的斧头等级会永远处于最高的 Lv.5 状态（红色斧头图标），《P4》中的雪子会一直保持在火炎威力上升 Lv.8+ 火炎攻击防御不能的状态，而《P3》中有名的 BOSS 电梯女——**エリザベス**则会以攻击力上升、SP 自动高速化增加、体力值 20000、个别超必杀技高速化发动等极为强势的状态登场，如果不幸落败的话是无法续关，直接 Game Over 的。

TRAINING MODE——练习模式

主要用来练习角色连段以及对策的模式。途中按下 START 键会显示专用的练习选项，除了可以设定体力 /SP 的残余量、对手是否受身 / 防御 / 还击外，还可以锁定部分角色的特殊状态，比如千枝的蓄力等级永远处于 Lv.3、锁定**アイギス**的残弹数以及喷射槽的回复速度等等，除此之外还可以通过录像功能来记录对手的动作，然后再以播放功能来寻找招式的破绽、空隙、确反并制定相应的对策等。



CHALLENGE MODE——挑战模式

该模式中，玩家可以选择任意角色然后完成系统给出的 30 个专属课题，课题的难度循序渐进，初期为单发必杀技、超必杀技的简单任务，中期是基础连段，后期则是基本不考虑实用性的演示用高难度连段。因为一些需要二段跳或者惯性附加的招式并没有显示在指令中，所以如果遇到过不去的连段，建议玩家观看演示。另外每个角色的第 30 条连段是特殊课题，部分角色是要自行组合连段以打出指定的伤害，而部分角色要使用特定的招式完成连段。



VERSUS MODE——对战模式

除了最常用的与朋友对战外，还可以选择在 1P 或者在 2P 位置与自己选择的 CPU 角色对战。

NETWORK MODE——网战模式



类似于“《苍翼默示录》系列”的网战模式，分为“Rank Match（等级排名模式）”以及“Player Match（玩家对战模式）”，前者分为随机抽选对手以及按照自己的设定来抽选对手；后者则分为随机抽选对战房间、按自己的设定来抽选、创建房间以及接受朋友的招待状。



PLAYSTATION@STORE——网络商店

虽然游戏刚发售不久，但官方已经放出了相关的付费 DLC 供玩家选购。目前的 DLC 内容有：1. 战斗中的旁述（默认为久慈川理世），包括**アイギス**、桐条美鹤、山岸风花、花村阳介、**クマ**、堂岛菜菜子，注意这 6 位旁述全部可以通过达成单机内容的特定条件后解锁，所以玩家大可不必浪费这个冤枉钱；2. 全 13 名角色每人各 8 种的追加颜色，其中 6 种颜色可在线上 / 下模式中使用，而剩下的 2 种则只能在线下模式中使用。3. 全 13 名角色的戴眼镜造型。衣服颜色和眼镜造型除了购买 DLC 外没有别的入手途径，有兴趣的朋友可以考虑一下。

REPLAY THEATER——录像回放

可以观看在网战模式中保存下来的对战录像。



操作一览

操作	作用
□ /X	开 / 关边栏
○ /B	暂停 / 播放
△ /Y	开 / 关操作提示
L1/LB	逐帧播放
R1/RB	快进
R2/BT	快进至下一场
START	暂停菜单

GALLERY MODE——画廊模式

可以查看已经取得的结局插图、动画，并收听角色的台词以及系统音、场景音乐等。

OPTIONS——游戏设置

难易度、对战场次、每场战斗中的剩余时间、屏幕显示、声音设定、系统语音、按键设定、自动存档等项目都在此处设置。

更多，访问：73139.blog.163.com



全角色入门指南

鸣上悠



无论何种距离都能游刃有余地进行应对的万能型角色，火力不低，压制、牵制和起攻能力都非常优秀，再加上攻防时皆可使用的逆切，使得悠成为了四强角色中的一员，他的连段构成没有特别繁琐的操作，强烈推荐给新手使用的角色。

固有系统

无固有系统。



对战要点

1. 以 2B 为中心进行立回。

2.JB 的空对地性能优秀。

3. 逆切是抗压的主力招式。

基础连段

1. 总攻击→追击→C 终结技→jc JB(2 Hits)追加 B→jc JB(1 Hits)追加 C→逆切→超级取消 236236C

2. 空投→快速取消→2B→5C→jc JB(2 Hits)追加 B→jc JB(2 Hits)追加 C→J214A→超级取消 236236C

3.(对手靠近版边)2B(2 Hits)→5C→214D(3 Hits)→快速取消→214B→jc JC→J214B→5B→jc JC→J214A→5AAA

里中千枝



千枝是近战特化的角色，虽然攻击距离较短，但本身的突进能力在游戏中名列前茅，因此想靠近对手展开擅长的近距离攻防战可以说是轻而易举的事情，强力的起攻多择和骇人的火力也是她的制胜法宝。与鸣上悠一样，她也是一位在游戏中面向初心者的顶级角色，通常连段对操作并没有太苛刻的要求。

固有系统

蓄力等级：使用了超必杀技(236236A/B)后千枝会在一段时间内处于攻击力上升的状态，SP 槽上方会出现特殊的计量槽显示剩余的时间，蓄力等级从最低的红色槽至最高的蓝色槽共有三个等级，每使用一次超必杀技提升一级。



对战要点

1. 避免进攻方式过于单一。

2. 近距离时可用打投多择进行破防。

3. 熟练掌握连段不放过任何暴血的机会。

基础连段

1.2A→5B→2B→5C→236A 追加 236A+B→236D

2.2B 对空→5C→延迟 236B 追加 236B→236D

3.5B(CH)→2D→前冲 5B→5C→236B 追加 236B→5C→DC→5A→5C→hjc JBB→JC→J236C+D→J236D

天城雪子



雪子擅长利用扇子从远距离配合 Persona 进攻，招式中不乏轨迹多变、判定优秀的飞行道具。相比起强力的远程进攻能力，她的抗压能力较为薄弱，被对手靠近后除了用逆切外就基本没有可靠的防身招式。她的通常连段构成简单，固有系统也相当有趣，推荐给喜欢远程立回的玩家。

固有系统

雪子的固有系统有两种，第一种是火炎等级，初始为 Lv.0，最高为 Lv.8，使用 214C 时增加一级，使用 214C+D 增加两级，等级越高，火系攻击的威力就越高，火炎等级无法继承到下一回合。第二种是火炎切断，使用 214D 后，SP 槽上方会出现专门的计量槽，接下来使用的第一次火系攻击对手无法防御，使用过后该槽进入冷却时间，直到该槽消失为止都无法再次使用 214D。



对战要点

1.B 系扇子攻击是主力牵制手段。

2. 一有空隙就提升火炎等级。

3. 将 Persona 设置到对手的身后对战局更有利。

基础连段

1.5AA→5B→5C→2C→236A→超级取消 236236D(长按 D)→236B

2. 总攻击→追击→C 终结技→jc JA→JC→jc JA→JC→J236A

3.236C+D→5A→236A(A 稍微蓄力后放开)→5AA→236A→超级取消 236236C(长按 C)

花村阳介



阳介的攻击距离偏短且体力值不高，不过他有着全角色中首屈一指的机动力，加上多彩的空中立回，足以弥补自身的劣势。阳介的操作虽然不算复杂，但由于他的速度较快，所以相对的也要求玩家有一定的反应和手速，新手如果对这两点有自信，不妨尝试一下。

固有系统

加速：觉醒状态中发动觉醒超必杀技 214214C/D 后的一段时间内，部分招式的攻击速度和移动力上升，SP 槽上方会出现特殊的计量槽显示剩余的时间。

对战要点

1. 以擅长的空战作为立回中心。

2. 像忍者般地立回令对手晕头转向。

3. 不要因为体力偏低而畏首畏尾。

基础连段

1.5A→5B→5C→2C→236A/B→J236C/D→超级取消 236236C

2.(加速状态中)5A→5B→5C→2C→DC→5AAA→236B 追加 236A→236B 追加 236A→236D

3.(对手靠近版边)5AA→5C→2C→236B→236A 追加 236A→236A 追加 236A→236/214A→236C→超级取消 236236C

更多，访问：73139.blog.163.com

巽完二



完二是标准的投技型角色，面向中级者。与其强大的攻击力相比，他的整体移动速度是游戏里最慢的，但相比起“《苍翼默示录》系列”中的赤鬼，完二可以进行（空中）前冲，所以机动力并没有想象中的那么不堪，此外他的部分 Persona 招式命中对手后会让对方陷入无法通常移动的感电状态，这让完二有更多的机会靠近然后使用威力巨大的指令投。

固有系统

无固有系统。

对战要点

1. 用落雷来限制对手的行动。
2. 不要让对手轻易地交换位置。
3. 避免 Persona 崩坏。

基础连段

1.236D → JB → 2B → 236C 追加 236A
2.236A（CH）→ 5AA → 2B → 236C 追加 236A
3.（对手靠近版边）J214A/B/A+B →快速取消→ 236D（设置）→ 2B → 236D 的攻击命中→ JB → 2B → 236C 追加 236A

白钟直斗



直斗是设置系的角色，在地面以及空中设置触发型的陷阱来限制对手的行动，然后再从远程削减对手的体力或主动上前压制是她的常用战术。固有系统是她的一大魅力，面向中上级者的角色。

固有系统

命运倒计时：在对手体力槽的下方会显示骷髅图标，该数值的最大值是 13，最小值是 0，



用部分对应该系统的招式命中对手后，该数值会下降，降为 0 后在对手处于通常状态时骷髅图标会变红并露出笑脸，之后只要用 236236C/D 命中对手即可将对方一击必杀。注意如果在连段中变为 0 的话，不中断一次连段让对手恢复成通常状态是不能将对手一击必杀的。将对手一击必杀后，下一回开始时命运倒计时会恢复成最大值 13；没有以命运倒计时系统击败对手的话则会回复（13- 现在的数值）/2 的数值。

对战要点

1. 寻找机会设置陷阱。
2. 狙击想破坏陷阱的对手。
3. 觉醒超必杀技有一发逆转的作用。

基础连段

1. 总攻击→追击→ C 终结技→ jc JA → JB → JC → jc JB → JC → JD
2.5C（CH）→ 2C（蓄力）→前冲 5AA → 5C → 236B →构中 5AAAAA →超级取消 236236A
3.（对手靠近版边）投技→投技中追加 C 攻击→ 236236B →前冲 5B → 5C → 236B →超级取消 236236B →前冲足扫→ 236A

クマ



クマ的 D 系攻击会丢出各种各样的道具，当中有进攻、回复、异常状态这几大类型，它们的出现顺序是固定的，所以想根据出现的道具来制定相应的立回方式就务必要熟记它们的顺序。**クマ**在地对地、地对空以及空对地时都有着性能优秀的招式，但它的中段技较为孱弱，如果没有道具的配合，那么较难撕开对手的防守。



固有系统

无固有系统。

对战要点

1.5B 是地面立回的主轴。
2. 地对空就用 2B。
3. 记住 D 系道具的出现顺序。

基础连段

1.2A → 5AA →延迟 2B → jc JA → jc JA → JA → JB → JD
2.5AA → 5B → hjc JC → JB → JA → 5B → 5C → 2B → hjc JA → J236A →超级取消 236236D
3.（对手靠近版边）投技→ 5B → hjc JC →落下途中 JB → JA → 5B → 5C → 2B → hjc JA → JB → JD

桐条美鹤



美鹤是游戏中惟一的一个蓄力型角色，也是四强角色之一。虽然她的必杀技只有两招，但单招的性能极为优秀，尤其是突进系的招式经常令对手防不胜防。她最擅长的是中距离牵制战，利用自身通常攻击在距离上的优势，让对手无法靠近，然后再在空隙间突袭是常用的战术。她的大部分连段都要在途中预先蓄力，不过初学者就算不依赖蓄力的招式，也能依靠其强力的通常技判定与对手叫板。

固有系统

无固有系统。

对战要点

1. 与对手保持在中距离。
2. 有机会就带入连段将对手打至版边。
3. 以中下段二择来撕开对手的防御。

基础连段

1.2A × 3（开始蓄力）→ 46A →超级取消 236236A
2.（对手靠近版边）投技→ 5AA → 5B → 2B（开始蓄力）→ 28C → 5B（开始蓄力）→足扫→ 46B →超级取消 236236D
3.（对手靠近版边）总攻击→追击→ D 终结技（FC）→ 5A → 5B → 5C（15 Hits，开始蓄力）→ 2B → 46B →超级取消 236236D → 236236D

真田明彦



真田是偏向于本体流的近战型角色，Persona 的攻击较慢，但假如命中对手的话能带入大伤害连段。他的突进性能优秀，经常能在对手意想不到的时机里突然靠近，杀对手一个措手不及。他的基础连段构成并不复杂，而且爆发力强，新手稍加练习也能运用自如。

固有系统

旋风等级：旋风等级显示在 SP 槽的上方，初期为 Lv.0，最高为 Lv.3，只要在出招时将特定的始动技、中继技以及终结技组合起来连续使出，那么旋风等级就会自动提升，每连携一次会提升 1 级，停止连携会降为初期等级，旋风等级越高，对应招式的性能也就越高。

感电属性附加：使用超必杀技 236236C/D 后，SP 槽上方会出现带电的拳头图标，之后他的所有攻击命中对手时都会附带感电效果，但只要被对方攻击命中会立即解除感电附加的状态。

对战要点

1. 用 JC 来威慑对手。
2. 看准对方的破绽一气攻上去。
3. 需要有确认 CH 命中的反应。



更多，访问：73139.blog.163.com

基础连段

1.5AA → 236A+B → 追加 6C → 追加 4A → 逆切 → JA → JB → J214A

2. 总攻击→追击→C 终结技→jc JB（1 Hit）→ JA → JB（2 Hits）→ jc JB → J214A

3.5B → 236A+B →追加 6C →逆切→ 5B → jc JB（2 Hits）→ 5AA → 236A →追加 6B

アイギス



アイギス凭借着高火力、强力的全屏牵制能力以及鬼畜的喷射模式成为了本作中的最强角色。她也是重视本体的角色，Persona 多用在连段或者实行防守、掩护等行动中。对战时除了要管理残弹数外，也要注意喷射槽的剩余量，否则使用过度的话会大幅削弱她的攻防能力。连段的构成虽然不算太复杂，但立回对玩家的操作技巧有一定的要求。

固有系统

喷射模式：以特定的招式即可启动或解除喷射模式，喷射模式中会消耗 SP 槽上方的喷射槽，即使不作任何行动，该槽也会缓缓减少，解除模式后该槽会随着时间的经过自动回复。假如因为喷射槽消耗完而自动解除喷射模式的话，那么必须等到该槽完全回满为止才可以再次启动。喷射模式中**アイギス**的行动会变得迅速，前冲等行动会变为在低空中高速突进，该模式中还有专用的招式。



残弹数：残弹数量显示在 SP 槽的上方，初期为 120 发，使用部分招式时会减少，残弹数清空后，部分招式的性能会发生劣化的改变。

对战要点

1. 固有系统是制胜的关键。

2. 随时注意残弹数以及喷射槽的剩余量。

3. 以 Persona 作为掩护争取回复喷射槽的时间。

基础连段

1.5AA → 22B → JC（1 Hit）→ J236C+D → 214B → JB →延迟 JC →落地后 HJC → J236D

2.（对手靠近版边，喷射模式中）投技→前冲 JB → JC → jc 跳跃的最高点 JC →落地后大跳跃延迟 JC → J236D

3.（对手靠近版边）总攻击→追击→ D 终结技→ 5C → 5C → 22B → JC（1 Hit）→ J236C+D → 214A → JB → jc JB → JC（2 Hits）→ J236D

ラビリス



ラビリス是一名使用与自己体型不符的巨斧，操着一口关西腔进行战斗的角色（笑）。她的战斗风格比较偏向于本体流，招式的总体发生速度不快，但因为固有系统的关系，经常可以以构成和操作都相当简单、攻击力又极为惊人的连段来实现一击逆转，推荐给初学者使用的角色。

固有系统

斧等级：SP 槽的上方会出现斧头图标，斧等级分为 5 个级别，从最低的 Lv.1 至最高的 Lv.5 分别对应灰白→蓝→绿→黄→红这五种颜色，攻击对手时会自动提高等级，反之受到对手的攻击时则会降低，另外灰蓝等级经过一定时间后会自动上升，而黄红等级经过一定时间后会下降。斧等级越高，在使用特定的超必杀技时威力就越大，一旦使用了消耗斧等级的招式，斧等级会立即降至最低。对战中的第一回合以绿斧登场，斧等级可以继承到下一回合中。

对战要点

1. 以 JB 作为立回的中心。

2. 地面 2A 是近战时的主力招式。

3. 先置 2B 是值得信赖的地对空招式。

基础连段

以下连段的斧等级均在 Lv.3 以上

1.2A → 2A → 5B →足扫→ 214A

2.2B → JB → jc JB → JC → J214B

3.5A → 5B → 足扫 → 214A → 快速取消 → 前冲 5AAAA → 236236D

エリザベス



エリザベス的优势在于总体的攻击距离较远、Persona 的进攻手段丰富且连段威力不俗，另外固有系统也使得她基本不用考虑 SP 槽的回收量，但体力是全角色里最低的设定导致她经常因为事故而阵亡，因为对战中经常需要主动觉醒来调整体力，不推荐新手使用。

固有系统

魔力之泉：SP 槽随着时间的经过自动增加，增加效果与通常的 SP 槽增加方式不冲突，使用消耗 SP 槽的行动后会进入短暂的冷却时间。

对战要点

1. 用 5B 和 JB 来限制对手的行动。

2.2B 是地对空的强力招式。

3. 投技是重要的输出手段之一。

基础连段

1.5AAA → 214A+B →前冲 2C → 236A+B

2.5B →足扫→ 236C+D（持续输入 2 或 3 方向）→ 5B → 5C（2 Hits）→ 2C → 214B →前冲足扫→ 2D

3.（对手处于恐怖状态且靠近版边）投技→ 5C（2 Hits）→ 2C → 236A+B → 5C（2 Hits）→ 2C → 214B →总攻击→追击→ D 终结技

シャドウラビリス



暗影ラビリス的最大特色就是她的 Persona 会长期滞留在场上，因为不知道何时会发动攻击，因此具有一定的威慑力，但由于她的 Persona 体积过大导致受创判定相对较大，所以有较高的几率被对手打成 Persona 崩坏的状态，所幸较高的攻击力以及本体和 Persona 一同进攻的战术在一定程度上弥补了其他方面的不足。她对使用者的操作和立回都有一定的要求，故不推荐新手尝试。



固有系统

无固有系统。

对战要点

1.JB 依旧是立回的主力招式。

2.2C 即可牵制又能用在连段里。

3. 本体与 Persona 以波状攻击夹击对手。

基础连段

1.2A 后快速输入 2C → 5B → 2C 命中对手→ hjc JB → J214A

2.（对手靠近版边）2A 后快速输入 5C → 5B →足扫→ 5C 命中对手→空中前冲 JBB → J214A

3.2B 后快速输入 8C → hjc JB → J214A → 8C 命中对手→ hjc JA → J214A

更多，访问：73139.blog.163.com



继《超级马里奥3D大陆》之后不到一年时间，3DS平台上又迎来全新的“《马里奥》系列”新作，加上同日还有新机型发售，今年8月绝对是一个惊喜不断的暑假。跟《大陆》相比本作是更为传统的横版平台动作游戏，从那张金闪闪的包装盒上就可以看出本作系统在获取金币上有很大的强化，看来再也不用为生命数犯愁了，不过不要以为命多了游戏难度就会下降哦，虽然游戏也有黄金树叶等新手支援系统，但要挖掘隐藏要素还是非常考验玩家技巧的，下面就让我们一起进入这片金光闪闪的神器大陆吧。

文 宇宙人 美编 心の永恒

新超级马里奥兄弟2	Nintendo		平台动作
3DS	New スーパーマリオブラザーズ 2		日版
	2012年7月28日	1～2人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

探宝指南

基本操作	
按键	**作用**
摇杆 / 方向键	移动
X/Y键	加速奔跑 / 攻击 / 攀爬状态下敲击
X/Y键长按	拿起龟壳、弹跳板等道具，松手后投出
A/B键	跳跃

基本操作	
按键	**作用**
↓键	蹲下、潜入水管
↑键	潜入向上的水管、攀爬蜘蛛网或铁丝网等
空中↓键	千斤坠
空中贴墙←/→键	滑墙下落
滑墙时A/B键	三角跳

各种变身

火焰马里奥

马里奥最经典的变身，取得了火焰花朵之后变成的形态，这种形态之后可以往前方投掷火球。火球能连射两个，命中乌龟之类的敌人之后能直接将其消灭，不会留下龟壳也不会重新刷出来。

黄金马里奥

吃了黄金花朵之后变成的形态，相当于火焰马里奥的强化版，特点是全身金黄色，投掷出的火球比一般的要大，破坏力更强，命中目标之后还会产生冲击波，能够直接开启宝箱或打碎砖块，砖块被打碎之后还会变成金币，击中敌人之后原本奖励的分数会变成金币奖励。但是变身的效果只能维持一关，过关之后或者受到攻击都会还原成普通的火焰马里奥。

狸猫马里奥

取得树叶之后变身的形态，这种形态下普通攻击是甩尾。甩尾的效果相当于踩踏，能够从侧边击碎砖块或者解决一些头顶有钉子的敌人，离地之后长按跳跃键能够减缓下落速度，因此这个变身多用于解谜或者辅助通关。变成狸猫马里奥之后画面左下方会出现一条飞行槽，在地面加速奔跑会令这条槽增加，加满了并且出现特殊声效之后长按跳跃，马里奥就会飞起来。飞行过程会消耗飞行槽，用光了就会掉落，但如果用光之前碰到地面助跑一下，飞行槽就会瞬间加满，利用这个特点可以飞到一些更高更远的地方。受到伤害之后会还原成普通马里奥。



金狸猫马里奥

如果同一关中连续接关五次都没有通过，第六次进入该关卡，起点位置就会出现黄金树叶的箱子，吃了之后就会变成这个形态。这个形态是狸猫马里奥的强化版，基本特性跟后者一样，但全身无敌，只要不掉落悬崖或者被机关压扁就不会死。飞行槽积蓄速度比普通版快很多，助跑一小段距离就能飞翔，而且也有能在水面奔跑的特性。这个形态下吃了任何变身道具都会直接飞入道具格。过关之后会变成普通的狸猫马里奥。

如果不用这个形态顺利过关，下次进入这关就不会再出现黄金树叶箱子。另外还要注意的是，黄金狸猫马里奥进入隐藏终点是无法开启分歧路线的。

豆丁马里奥

吃了蓝色的豆丁蘑菇之后变身而成的形态，豆丁马里奥的体型非常小（比缩小之后还小），但相对的身体非常轻，跳跃高度相当高，同时下落速度也会减慢，能够直接在水面奔跑，或者钻进一些小的水管里面，缺点是普通的踩踏无法杀死敌人，除非用千斤坠。身体强度跟普通马里奥缩小之后一样，碰到任何敌人即死，而且游戏中有一些在普通状态下无法造成威胁的小型酷栗宝也能击杀这个形态的马里奥。

巨大马里奥

吃了巨大蘑菇之后变成的形态，马里奥的身体会巨大化并且几乎无敌，能够直接撞坏场景中所有障碍物（包括水管），敌人也能直接撞死。但是变身只能维持一段时间，效果结束后会还原成普通马里奥。

金箱子头盔

选关画面随机出现，或者连顶那些会出现金币的砖块一定次数之后也会变成这种道具。带上了这个头盔之后马里奥移动会不不断地获得金币，获得一定量金币之后道具头盔就会消失。除此之外，头盔能够抵挡一次攻击，起到保护变身的作用。另外，如果箱子无法套在马里奥头上或受到攻击，它就会不断喷出金币，一段时间后消失。

无敌马里奥

吃了无敌星星之后变成的形态，全身会闪闪发光并且无敌，变身维持到音乐结束。如果结束之前连续撞死敌人会获得加分甚至加命的奖励。

场景中的特殊要素

红色圆圈

拿到了红色圆圈之后会响起特殊音乐，同时场景中会出现特殊的红色金币，红色金币的数量一共有8个，只要在音乐完之前拿齐的话会获得特别奖励，奖励内容一般是适合这关使用的变身道具，如果此时马里奥已经是变身状态，那么奖励会变成绿色蘑菇。

金色圆圈

获得后场地中的敌人会在一定时间内变成金色，此后他们的行动会生出很多金币，实际情况视敌人种类而定，比如将龟壳踢出之后，龟壳路过的轨迹会留下金币。消灭掉的敌人也会有金币追加奖励。同样是特殊音乐结束后效果消失。

更多，访问：73139.blog.163.com
©2012 Nintendo

P字机关



触发之后场景中没有东西的地方也可能会出现蓝色金币，原本有金币的地方会变成砖块，场景也可能会有一些变化，通常用来探索隐藏要素的。注意这种机关不能重复触发，特殊音乐结束之后效果消失。

大金币收集指南

1-1

1. 必经之路第一段音乐跳板路上方；

2. 必经之路的音乐跳板上方，大金币被砖块包围着；

3. 利用绿色水管飞上天堂之后触发“P”字计时机关，然后尽快冲到尽头拿取。

1-2

1. 有乌龟的爆破机关下方，引爆机关后即可下去拿；

2. 黄色水管中，踩下“P”字计时机关后要第一时间跑到2楼拿；

3. 在火球路牌的位置用火球攻击土管，引出超大蘑菇，吃下超大蘑菇之后要无视障碍物快速前进，将围绕着大金币的钢砖块撞破。

1-3

1. 获得了狸猫变身之后，在有斜上指示牌的地方飞上去就能见到；

2. 拿到了第一个之后不要下去地面，继续在上层前进，不远处能找到水管，飞上天堂之后就能见到大金币；

3. 从天堂下来后，落回最底下就能看到。

1-城

1. 必经之路上，往上走的过程中会看到一行并排的隐藏金币，别拿这些金币往左边的路上去就能找到大金币；

2. 过了中继点之后，从左上方的红色水管进去，先触发房间里面的“P”字机关，然后无视出现的蓝色金币，利用绿色移动方块跳到场景最上方就能看见大金币，注意大金币出现的时间仅限于机关的有效时间内（即蓝色金币消失前）；

3. 必经之路接近尽头的位置。

分歧点：从中继点左上方的门进去，留意房间内绿色方块的移动方向，这些方块会进入右边墙壁上的一个小口，正好可以从这个小口进去，里面会发现黄色水管，从这条路通过终点会开启分歧路线，进入1-大炮。穿过了1-大炮之后能进入隐藏的蘑菇世界。



1-4

1. 必经之路上能看到；

2. 从蓝色通向上方的水管进去到第二个区域能找到；

3. 拿到红色圆圈以及其他红色小金币之后，前一点的位置有4个问号箱子和一些砖块，下层两个问号箱子之间有隐藏格，可以顶出通往天堂的藤蔓，爬上去之后利用“P”字机关或者狸猫的飞天能拿到大金币。

1-5

1. 必进之路上能看到；

2. 第一次出现上喷的水流处，旁边的黄色水管进去能找到，注意拿到大金币后不要被水流吸下去；

3. 有水流往上喷的绿色水管后面，有一群小鱼围着一个平台旋转的场景，上方有一条小路，上去之后能找到。

1-库巴城

1. 开始的必经之路上，位置比较危险；

2. 拿到了第一个并且成功着陆后，问号箱子上面有隐藏砖块，利用隐藏砖块到上方的平台，然后拿到狸猫变身之后用飞行飞到前方远处拿到；

3. 终点前一块巨型下压石头的位置，让石头将地面压坏就能拿到。

1-A

1. 从黄色的阀门机关下去便能找到；

2. 通过了中继点之后，必经之路上看到，用阀门下来之后，先走开一点让阀门回复原位就能拿到；

3. 最后终点那里四个分别向着四个方向的水管处，消灭掉向左的吃人花之后下去，然后将暗格顶出来，进入左边的水管即可找到。

2-1

1. 中继点前面的天花板上有一个小口，小口能够顶出隐藏格，用冲刺跳能跳上去找到大金币；

2. 从中继点后面的黄色水管进去，尽头就能拿到；

3. 从黄色水管出来之后，稍微往回走就能见到。

2-2

1. 必经之路上可看见，投掷锤子的乌龟附近；

2. 红色圆圈后面的V字平台底下有个黄色水管，进去之后就能发现；

3. 最后出现扔锤子的巨大乌龟的平台，往左走就能见到。

2-3

1. 第一个区域尽头有两个黄色水管，下方的水管被岩石围绕着，要捡起上面的敌人的壳，然后扔爆下面的雷才能炸出一条通道，进入下方的水管，从里面能拿到大金币；

2. 还是要用敌人的壳或者狸猫变身引爆炸弹才能拿到；

3. 拿到第二个金币之后，来到一个三列升降平台的场景，利用这些平台升到最高点的时候往右跳能发现隐藏平台，沿着那些平台一直往上跳过去就能拿到大金币。

2-城

1. 必经之路上能看见；

2. 过了中继点之后进入小房间，然后踩着移动石块到最高点能找到；

3. 到达终点时，从移动的钉子天花板左边的通道跳到最上面找到。

2-鬼屋

1. 被大鬼魂追赶的路上能看到一个大金币，要助跑一段距离跳跃才能跳上这个大金币的平台；

2. 同样是被大鬼魂追赶的道路，将箱子踩下去就能拿到，箱子下降的过程中要面向着鬼魂阻止它前进；

3. 被鬼追赶的道路尽头，地上有很多弹跳板区域上方能拿到。

分歧点：鬼屋第二个金币后面，一个较低的位置有隐藏格，顶开之后会深处藤蔓，爬上会发现另一个门通往另一个终点，进入2-B。



TIPS 乌龟等甲壳类敌人受到踩踏、甩尾攻击之后会变成壳形态，这个形态可以将它们踢出去，不过即使踢到看不见的地方或者落了悬崖都不算杀死它们，切换场景之后它们依然会刷出来。但如果用火焰等攻击或者千斤坠将其击杀之后，它们就不会再出现了。

更多，访问：73139.blog.163.com

2-4

1. 初始的区域，攀爬金字塔的过程中能看到，用冲刺滑行就能拿到；

2. 经过了中继点之后，后面的金字塔里面有一个黄色水管能进去，进去之后会看到一个不断喷出酷栗宝的水管，旁边放着一块石头，弄碎掉石头之后往前走能够从竖直放置的黄色方块那里跳下去，之后地面会下陷，在最下面便能找到大金币；



3. 关卡尽头有一条满是金币的通道，跳下去并穿过低下的水管就到终点，不过，进入这条金币通道之前，入口的最右边能找到第三个大金币。

2-5

1. 必经之路上能看到，注意要躲开铁球用狸猫的摆尾破坏掉砖块才能进去拿到，或者等铁球面向砖块的时候，用千斤坠将栓住它的黄色打进地面，让铁球撞碎砖块；

2. 第一个大金币后面的流沙地带有红色水管，用千斤坠将栓着铁球的黄色钉子敲下去，平台就会下降，进入里面就能看到大金币；

3. 经过了中继点之后来到一个黄色地板的区域，躲过铁球往下面走就能找到。

2-库巴城

1. 必经之路上能看到

2. 同样是必经之路上，因为这个平台在不停移动所以不太容易拿；

3. 中继点之后的路上有一个问号箱子能打出弹跳板，捡起弹跳板之后继续前进，注意不要放下来以免被推进熔岩里，之后会看到天花板上有红色的水管，利用弹跳板跳进水管就能看到，另外还要注意在水管内拿大金币之前不要把其他小金币吃光了，否则踩了“P”字机关之后就没有垫脚的去拿了。

2-A

1. 第二次登上缆车的时候，要尽量跳到上方有随机金币宝箱的平台，然后乘坐上面的缆车上去就能拿到；

2. 中继点稍微前一点的位置能看到，抵达这个平台之前有一个有红色乌龟的缆车，登上缆车之前要踩一脚那只乌龟并且捡起那个龟壳，等顺利到达对面的平台之后才能利用龟壳去拿大金币；



3. 过了中继点之后，后面第一个缆车移动到最高点的时候跳到上方的缆车，然后不断换乘缆车上到最高点，点开P字机关，然后按照蓝色金币的提示继续乘坐缆车前进就能找到。

2-B

1. 必经之路上能看见，用炮台射出来的炸弹敌人炸碎包围着大金币的岩石即可拿到；

2. 过了中继点之后，有一个下方有金币的流沙地区，那个位置被流沙吸进去到大隐藏房间，房间内有个小型火山，用炸弹炸开火山口就能令大金币出现；

3. 从地底出来之后，前方一个有个仙人球叠罗汉，并且左右两边有炸弹炮台的场景，大金币就在仙人球的正上方，如果没有狸猫装的话，炮台将炸弹炸上天的时候，利用那些慢慢降落的炸弹垫脚跳上去就能够到。

3-1

1. 必经之路上能够看到，位置比较高，利用左边的平台冲刺跳跃或者利用狸猫装都能拿到；

2. 过了中继点之后的场景，有一个横放并且会吐出吃人花的绿色水管，趁吃人花缩进去的时候利用三角跳上去上面的隐藏空间就能看到；

3. 快靠岸时会看到三个绿色水管，并且水管之间都有木桶的场景，其中右边的木桶踩下去之后能拿到大金币。

3-2

1. 必经之路上能看到，要小心水龙卷；

2. 过了中继点之后，有个场景有水流将人往下吸，水流中间有个水管，进去之后能找到大金币；

3. 快到终点前还会有一段被紫色的鱼追杀的路，路上就能看到。如果不事先将那些紫色小鱼击杀的话会比较难拿。

3-3

1. 开始的一段路，有红色“！”机关的位置，攀爬下方的蜘蛛网去撞击那个机关令地下出现临时平台，然后钻进下面的黄色水管，水管内先撞击砖块引出同样的红色机关，最快速度冲到尽头消灭掉蜘蛛并拿取金币；



2. 过了中继点之后，在过了一段有毒的沼泽就能看到上方的黄色水管，同样是攀爬蜘蛛网进去，然后利用红色的“！”机关或者狸猫的飞行都可以拿到大金币；

3. 拿到上一个金币从水管出来，走不远处就会发现，但还是要攀爬蜘蛛网才能拿到，比较困难。

3-城

1. 起点的位置，左下角有个小小的口，躲开骨头鱼进去即可发现大金币，要注意这种骨头鱼无法用火球造成伤害，而且还会追着马里奥攻击，不过可以引它们撞墙来解决它们；

2. 在水中上升路段的中间，抵达中继点之前，比较容易发现的大金币；

3. 过了中继点之后，红色金币的封闭区域，左上角的绿色水管进去就能拿到金币。

3-4

1. 必经之路上能看见，可以踩着虫虫当跳板去拿；

2. 过了中继点之后，能够在毒水推起木箱的场景下方看到，要趁毒水退潮的时候拿了然后第一时间回来；

3. 拿到了第二个大金币之后不远就能看见，同样要趁潮退的时候才能拿到。

注：这关有两个终点，拿到第三个金币之后沿着木箱路直走，尽头能看到一个红色的水管在绿色水管下方，进入红色水管能在开启大地图上通往上方3-B。

3-鬼屋

1. 穿过第一个房门之后，登上第一个鬼魂运输船一直往上移动能看到，不过有鬼魂看着，拿这个金币可能会造成伤害；

2. 过了几个房间，来到出现三个鬼魂运输船并排停靠的场景，中间的鬼魂运输船升上去之后能看到大金币；

3. 还是三排运输船的场景，登上最右边的船，然后等船移动到上方最右边的门那里进去，在里面的房间能找到。

分歧点：鬼屋同样有两个终点，分歧在最后一段上升道路，从右边墙壁的缺口进去。如果从这个出口离开不用打3-5就能进入库巴城。

更多，访问：73139.blog.163.com

TIPS 对于那些连续撞击能出现金币的砖块，如果想以最快速度打金币可以用千斤坠，压下去的时候长按↓键，马里奥就会坐在上面不断压出金币，很快这个砖块就会变成金箱子头盔了。

3-5

1. 出现第二块滚石的时候，滚石会将封住大金币的砖块撞破，进去拿即可。

2. 第二块滚石出现的地方，上方有一个水管会不断喷出水流，而下方黄色水管可以进去，进去之后就能找到；

3. 最后一段斜向上的路上能看到，超巨大的滚石出现之后会将砖块砖块打破，趁机会拿即可。

3-库巴城

1. 通往上方，要躲过很多针刺齿轮的路程，必经之路上能看到；

2. 必经之路上能看到；

3. 快到终点的蓝色大门，右边的墙壁上有暗格，顶出砖块之后垫脚进去后面的空间能拿到。

3-A

1. 进入了红色水管之后由于有水流的影响所以只能强制单方向前进,前进途中会遇到上下层的分岔路,可以靠在中间的岩石上防止自己被水流冲走,然后看清楚有没有大金币或者敌人再前进；

2. 穿过红色水管进入第二个区域之后，从下方的看似悬崖的小道进去，之后就能在一个有水流的场景中发现；

3. 最后一段被水流冲走的水路中可以找到，要注意上下两侧的刺球。

3-B

这关一开始有红黄两个入口,只有红色入口能拿到大金币,但由于本关是强制卷轴,进入红色水管后画面移动速度会更快。

1. 必经之路上能看到,位置比较高,可以用飞乌龟当垫脚去拿；

2. 在水路上前进时能看到画面上方有一个小水管,进去之后,踩着炮弹飞到尽头就能拿到；

3. 位于过了中继点之后的水路上，虽然在必经之路上但不容易拿，建议冲刺跳跃然后用三角跳去拿金币。

4-1

1. 必经之路上能看见，踩在黄色的方块上能令方块掉落，从而拿到大金币；

2. 拿到第一个金币的地方是一个类似小房间的空间，从左边能够跳到这个“房间”的屋顶上，然后沿着上面的路一直往前走就能见到；

3. 最后一段有滚石落下的路上，沿着斜坡一直上到最顶端，往左上角跳能找到大金币。

4-鬼屋

1. 左右两边的大楼反复来回推压的场景,从问号箱子中拿到狸猫变身的地方,利用这两个箱子垫脚或者三角跳往左上角跳上去就能拿到；

2. 出现向下的告示牌的位置，墙壁会停止运动一次，开始运动的时候攀着右边的墙壁就能拿到；

3. 点开了“P”字机关之后，不要顾着收集蓝色硬币,趁左边的墙壁过来前按照蓝色硬币指示的路跑就能看到。

注：这关有两个分歧点，第一个在拿到了第一个金币之后，墙壁再次移动之后攀着右边的墙壁上去找到一扇门进去后就是分歧点。



4-2

1. 必经之路上能拿到；

2. 过了中继点之后有一个红色水管能下去，下去下面的区域之后，甲壳虫的贝壳撞破岩石下去下方的区域，然后用冲刺跳拿到，注意甲壳要及时弄停，不然会导致砖块全部被炸坏，导致跳跃高度可能够不到金币；

3. 最后一段必经之路上能看到。

4-城

1. 上升过程中能看到,在两棵吃人花之间；

2. 第一段上升路到终点的时候,要用缩小蘑菇,从右下角的小水管进去才能拿到；

3. 快到终点的时候能看到。



分歧点：巨大食人花左边的蓝色水管进去,通往分歧路 4-C。(当然吃人花要先除掉)

4-3

1. 必经之路上能看到；

2. 同样是在必经之路上能看到，

3. 点了“P”字按钮之后，沿着蓝色金币往大斜坡下去的时候对面有一个平台可以跳过去，之后在上面能发现。

4-4

1. 出现飞乌龟的地方，从上面的路往回走，走到一个天平平台上就能看到；

2. 中继点前面的位置，悬崖边的砖块能敲出藤蔓，利用藤蔓上天堂之后就能找到；

3. 过了中继点之后往较高的路线走，很容易就能发现。

4-5

1. 入水之后从上方的一个黄色水管进去，到另一个区域即可发现；

2. 过了中继点之后必经之路上能看见,不过要绕道才能去拿；

3. 后面一段路从下方黄色的水管进去就能拿到。

4-库巴城

1. 大金币左边的普通金币先不要拿，点下金币下面的蓝色“P”字机关之后，这些金币会变成石头，能够垫脚上去；

2. 必经之路上能看见，躲过大铁球去拿吧；

3. 过了中继点之后，旋转火球棍旁边的红色水管下去能看到。

4-A

1. 起点刚出来的位置就能看见，前进一段距离之后将地面上的砖块压碎，绕回去就能拿到了，有火焰变身消灭那些酷栗宝会方便很多；

2. 过了中继点之后，天上一个蓝色的会掉酷栗宝下来的水管右边能看到；

3. 快到终点的时候有还会有一条下方是弹跳蘑菇的路，路的尽头就能看到大金币，这条路开始的地方有一个箱子能打出豆丁蘑菇，变成豆丁马里奥之后就能从小路进去拿到金币了。

4-B

1. 必经之路上就能拿到；

2. 过了中继点之后，三个并排的蓝色水管，后面有一行通往下方的砖块路，下去之后沿路走下去就能见到；

3. 最后一个旋转雷电球地带能看到，踩上中间的平台令其下落，拿到了的一瞬间马上离开。

更多，访问：73139.blog.163.com

4-C

1. 必经之路上能看到，不过注意不要引爆了下面的炸弹，不然会拿不到大金币；

2. 过了中继点之后，沿着黄色的小船到左上角的平台，然后从尽头的水管进去就能看到，注意这个空间有很多黑色的敌人；

3. 快到尽头，看到通往上方的绿色水管时，消灭掉右边的黑色敌人，然后从最右边通道跳上去就能找到。

5-1

1. 前进一段距离之后会发现4行砖块围绕着大金币旋转；

2. 过了中继点之后，大金币在三条绳索围城的倒三角形中间，在绳子上呆站一定时间，马里奥就会掉下去拿到大金币；

3. 拿到了第二个金币之后，后面的黄色平台上面的有一根特别高的绳索，站在那跟绳索中央顶出隐藏格之后，攀爬藤蔓上去就能看到，飞行的乌龟可以逐个将它们踩下去，有狸猫变身会很容易拿。

分歧点：拿第三个金币的场景，飞乌龟后面还有一根绳子，同样是站在绳子中间能顶出藤蔓，沿着藤蔓爬上去到上面能找到分歧终点。之后就会出现5-鬼屋。



5-2

1. 必经之路上就能看见，在两个吃人花水管之间；

2. 消灭掉中继点上方乌龟然后踩上那块云，然后往上飞高一点看到“P”字机关，在机关的指引下直往上飞就能找到水管入口，进入水管就能找到大金币，注意下方的水管全部都有吃人花的，建议踩掉上面的乌龟然后用龟壳去拿。

3. 踩着云朵飞过一段距离之后（途中遇到新的云朵建议换乘一下，延长消失的时间），快到终点会看到高处一列垂直摆放的金币，沿着金币上去能找到第二根水管，进去之后踩着云一直飞就能找到大金币。

5-3

1. 过了中继点之后，三排绿色水管中选择最右边的水管进去，马里奥被喷射出去之后就能拿到大金币；

2. 还是刚刚三排绿色水管的地方，中间的水管进去，弹射到上方的平台之后，能从正上方的暗格中顶出豆丁蘑菇，吃掉之后往右边前进，钻进大水管中再喷射一次就能拿到。

3. 最后一段路上，有一排绿色水管，水管之间的悬崖有飞乌龟出现的场景，其中一个绿色水管能进去，弹射之后就能拿到大金币。

5-城

1. 第一段攀着铁丝网上升的路能拿到；

2. 出现能够连续顶出金币砖块的场景，右边的钉子路最右边；

3. 拿到了第二个金币之后，快速返回左边的铁网，然后在一个喷火器上方能发现。

5-4

1. 必经之路上的悬崖边能看到，用附近的乌龟的壳来拿就可以了；

2. 中继点前面一个特别矮的红色弹弓平台会把人送上天堂，到了上面就能拿到；

3. 过了中继点之后，会在弹弓平台地下看到，同样用乌龟壳能拿到。

5-5

1. 起点位置进入红色水管之后，左边有一个很高的炮台，跳到炮台上面就能引出大金币；

2. 中继点之后，两个炮台之间的绿色水管能进去，进去之后就能找到；

3. 获得了狸猫变身之后，在中继点的位置使劲冲刺令马里奥获得飞翔能力，然后在保证飞翔没有用尽之前落地，最快速度躲过炮弹冲到金币的位置，然后用飞行来拿（全程都不能让飞行失效）。

5-6

1. 关卡开始后走到最下方会看到钉子区域，钉子上面有透明的格子，先利用十字缆车跳到最左边，然后按下红色的“！”机关之后透明格子就会出现隐藏通道，在限时之内拿了大金币之后一直往右冲刺离开就能遇到中继点；

2. 中继点之后继续前进，出现巨大食人花和十字缆车的位置，下方有一条水管可以进去，进去之后就能发现大金币，注意金币在两棵巨大食人花之间，要将跳板放到移动平台上跳跃才能拿到；

3. 消灭掉本关的第二颗巨大吃人花之后会遇到一个土管机关，按照提示用火球攻击机关会喷出巨大蘑菇，吃了之后最快速度往前冲，在蘑菇失效之前撞碎终点前大金币周围的砖块（建议第二次挑战这关的时候拿）。

5-库巴城

1. 开始一段路，过了钉子铁丝网的场景之后会看到三个问号箱子，右边两个箱子之间有两个暗格，上面还有两个，顶出来之后用暗格当垫脚跳到右上方能看到红色水管，进去能找到金币；

2. 过了中继点之后必经之路上能看到，要利用从熔岩里伸出来的铁丝网才能拿到；

3. 必经之路上能看到，缆车快要使进熔岩里的时候拿了快跳出来。

5-鬼屋

1. 第一个房间第二个钟摆的位置，从中间的缺口下去钟摆的最底端，摆动到右边的时候会看到一个平台，过去之后就能拿到大金币；

2. 第二个房间是一个钟摆区域，钟摆上方有一根棍子能爬到上面的空间去，第二根棍子上去之后躲过幽灵就能找到；



3. 还是第二个房间，第三根棍的位置上去，沿着机关楼梯登上顶层会找到。

分歧点：拿第一个金币的区域，第二个钟摆上方天花板上有一个缺口，用狸猫装可以飞进去（要从钟摆前一个平台上开始助跑获得飞行能力），进去之后能够找到分歧终点，进入5-A。

5-A

1. 必经之路上能拿到；

2. 看见弹跳板的时候放上船，然后过了中继点之后会看见，用弹跳板即可跳上去拿；

3. 跟第二个一样。

更多，访问：73139.blog.163.com

6-1

1. 必经之路上能看见；

2. 过了中继点之后必经之路上能看见，要让火山石打碎了金币外面的砖块才能拿到；

3. 终点看到旗帜的地方，高台下面有个小砖块垫脚点，下去之后跳跃能顶出暗格并且伸出藤蔓，利用藤蔓上天堂能看到。



6-鬼屋

1. 按下机关令地板下陷，然后出现两扇门的位置，先别进门，从右边的通道进去，一直向上走到最高点就能找到；

2. 第一次来到上图中的场景，先从上面的门进去，然后来到另一个相同的场景（这时上层会多了一个向左走的指示牌），按照指示牌走到对面，点下橙色机关之后令天花板降落，上去之后发现有一扇门，进去就能拿到了；

3. 还是上图中的场景，这次不按指示牌走而是点开机关进入上面的门，之后一直往右走到尽头，踩下机关之后从尽头的门进去会来到一个机关房间，点下橙色机关之后天花板和地面的木块都会移动，在限时之内跳到最上方就能拿到大金币，然后要第一时间从最底下的门逃脱。

注意事项：本关的出口在拿第二个金币的场景，拿到第二个金币之后如果还要拿第三个金币就要从左下角的门进去，然后按照上面的方法去拿。如果要找出口，就沿着下来的路上去，还会看到一个橙色机关，点下之后就能找到离开的门了。

分歧点：拿到第三个金币之后，如果利用三角跳继续往上跳能够找到隐藏通道，从最高处的门进去之后能找到分歧终点。

6-2

1. 踩着鳄鱼前进的时候，必经之路上方能看见，有狸猫装能轻松拿到；

2. 过了中继点之后，还是踩着鳄鱼前进的必经之路上，撞碎砖块就能拿到；

3. 熔岩开始上涨的时候能在左边的墙壁中看到，先踩下从天而降的炸弹敌人，然后捡起它们扔过去炸毁挡道的砖块才能拿到，要注意岩浆上升的速度，拿了之后尽快离开。

6-3

1. 中继点前的必经之路上能看见，用龟壳能轻松拿到；

2. 中继点之后有一段路可以从天花板上的砖块路走过去，躲过机关，天花板尽头下来之后往回走一点，从黄色的水管进去就能发现大金币，注意水管里面还有两只扔火球的乌龟；

3. 从黄色水管出来之后，还是从天花板上面的路前进，之后可以跳到尽头的黄色水管后面，发现金币的同时还会看到红色的水管（不过终点是一样的）。

6-城

本关出现的喷火器下方如果有“！”标记的话，顶一下能令火焰暂时关闭。

1. 关卡开始之后往上走的时候能看到；

2. 中继点左下方的门进去，躲过房间里面的喷火器到房间最上方就能找到大金币；

3. 经过了中继点之后，乘坐移动平台上升的时候，右边墙壁有个小小的喷火器，先顶一下灭掉火焰，然后从右边的水管进去，水管后面的区域最顶部能找到大金币。

6-4

1. 起点的位置往左走就能见到；

2. 从中继点往回跑遇到的第一块旋转砖块（即出现飞鸟的位置），踩在砖块上跳跃能撞出暗格以及藤蔓，爬着藤蔓到天堂上就能发现大金币；

3. 过了中继点之后必经之路上能看到，位置在悬崖边而且有鬼魂围着转，拿了之后用三角跳跳上来即可。

6-5

1. 有两个铁球放在两端的平衡板，上方有一个红色的水管，进去之后能够发现，注意如果没有狸猫变身的话，要趁铁球将地面的砖块弄坏前拿到；

2. 过了中继点之后，必经之路上能看到，要让上方平衡板上的铁球滚下来，破坏掉挡住的砖块才能拿到；

3. 快到尽头的时候，其中一块平衡板上能看到。

6-库巴城

1. 关卡开始后，第二个往上喷的喷火器的位置，火焰熄灭之后将暗格顶出来，然后利用暗格跳到上面的区域就能发现大金币；

2. 过了第一个区域，进了房门之后，有一行绿色移动方块斜上推进的区域，利用方块垫脚移动的过程中能够看见，但是要趁方块挡住之前跳过去拿回来，太慢的话就算拿到了也无法回到移动方块上；

3.BOSS 飞船出现的区域，必经之路上能看到，趁 BOSS 刚使用完闪光的时机，跳到上方的黄色方块上令其掉落，然后拿到了大金币后马上跳回传送带。

注：这关第二个区域要小心背景后面敌人的飞船，如果被它们的光照到会石化，虽然不会造成伤害但挣脱之前无法动，有可能被传送带送到熔岩里去。

6-A

1. 必经之路上就能看见，由于乌龟太多，很难用狸猫的飞行，所以建议踩到乌龟瞬间起跳，增加跳跃的高度去拿；

2. 同样是必经之路上能看见，冲刺跳就能拿到；

3. 拿到了第二个金币，通过了会下陷的路来到一个特别高的高台之后（这个高台的问号箱子能拿到枫叶），使劲冲刺往左边跳，能跳到一个有大骷髅乌龟的平台，平台的尽头就能发现大金币。

6-B

1. 第一个场景有三个可控制上下升降的平台并排摆着，最后一个平台会往前移动，登上这个平台之后控制这个平台从靠下的路线前进，不久就能看到；

2. 场景尽头的绿色水管处，不要进去水管，画面左上角的问号箱子上方能顶出一个通往天堂的藤蔓，上去之后就能拿到；

3. 过了中继点之后，控制移动平台从靠上的路线前进，快到终点的时候就能找到。

结语

第6个世界的库巴城完成后游戏就算通关，通关之后便能在大地图上随时存档，存档方法是按 START 键打开菜单选第二项。继承通关存档再进入游戏会开启星星隐藏世界，连前面的蘑菇和花朵一共三个隐藏世界。由于篇幅关系三个隐藏世界金币收集以及其他研究内容将会在下期为大家送上，敬请期待~~

更多，访问：73139.blog.163.com

文 胜负师 美编 心の永恒

《.hack//Versus》是一款包含在《.hack//世界的彼方+Versus 混合包》的蓝光光盘中，实际上 NBGI 也主要把它定位成了"《.hack//》系列"的新动画，游戏只能算是个增加吸引力的赠品。但是在实际玩到之后发现有不小的惊喜，素质相当不俗，单独作为一款游戏来销售也不为过。由于是 CC2 的作品，所以系统和"《火影风暴》系列"异曲同工，战斗中各种任务的设计也很相似。虽说是个"赠品"，但游戏厚道地加入了白金奖杯，奖杯难度不大，可谓好玩又好拿。另外本作的网战环境也不错，诚意推荐给喜欢《.hack//》系列或"火影式"战斗风格的玩家，当然还有奖杯迷。



.hack//Versus	NBGI	动作
PS3 .hack//Versus		港版
2012年6月28日	1～2人	358港币
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

战斗系统

本作的战斗系统与 CC2 的《火影》游戏相似，但也有自身特色，这里介绍一下系统关键词，便于玩家尽快掌握。

普通攻击：连按□键的基础攻击方式，方向推上、拉下、不按方向会有浮空、下叩、吹飞等效果，空中连击差不多也是这样。

必杀技：按住 L1 键再按相应按键便可使用，每个角色有三到四种必杀技，一般可在普通技后面取消使用，但不一定能形连击。

浮空技与破防技：△键的效果是挑空，之后根据角色不同按 × 键或连按□键追打。△键长按蓄满为破防技，命中时同样会将对手打浮空。

跳跃与冲刺：按 × 键跳跃，但没有单独使用的价值，连按两下 × 键的冲刺用途广。冲刺没有攻击力，但是可以将敌人撞出硬直，形成连击。冲刺另一个重要作用是取消出招硬直。攻击被防御时可以向后冲避免被反击。每次冲刺要耗费一格气槽。

防御与即时闪避：按住 R1 键为防御，但防不住破防攻击和投技（○键）。即时闪避是当对方攻击到达瞬间按防御键，会做出闪到对手身后的特写，之后可以用大威力的招式追打。即时闪避对投技和飞行道具无效，处于空中时不能防御或使用即时闪避。如果用连发手柄 R1 键连发，闪避成功率可达九成。

EX 模式：按住 L1 键后按 R1 发动，根据角色不同，需要消耗一至四格气槽，效果一般为加攻、加速，招式性能也会发现变化，但有时间会其他方面的限制。

爆气：按住 R1 再按△键，主要用途是在被对手连击时把对手震开。爆气要消耗两格气槽，有短暂的无敌时间。有特写画面的招式无法使用爆气解围。

超杀：华丽的大招，按住 L1 再按 R2 键发动，但是要消耗四格气槽，超杀没有命中的话也会减少两格气槽。由于气槽在战斗中可左右战局，所以打电脑用用超杀没关系，但与人对战时不用轻易使用。



强招推荐

故事模式中电脑角色的 AI 水平是固定的，因此每个角色都有一两招对电脑有特效的神招，以下会总结一些打法。与人对战时的技巧可在实战中摸索。

SORA：发动两次 EX 模式，变成 LV.3 加速加攻，此后一直使用"圣骑士连击"（L1+□或 L1+○），对手起身时会很大机率再吃这招。

KITE：大部分电脑可在中距离不断使用"月光双刃"（L1+□或 L1+○）磨死。想打得快速华丽可在耗费三格气发动 EX 模式，普通攻击命中接月光双刃，然后再用普通攻击还能连上，能打上百 HIT。

TSUKASA：纯射击系角色，一招 L+○的光弹连射就可以轻松过所有战斗。超杀不能防御，可在对手逼近时使用。

SAKUYA：超无脑角色！"灭却彗星刃"（L1+□或 L1+○）最后一下命中时连点两下 × 键冲刺取消撞对手一下，马上再用彗星刃，对手处于空中不能防御，如此循环即可。彗星刃的连击数很高，加气快，可以取消多次，对手除了爆气没法拆解。注意节奏慢一点，让连击数不要超过 30，不然攻击力修正太多，伤害会很低。另外，满气时，彗星刃之后可接超杀。

OVAN：移动速度超慢，平常可用"炼狱弹"（L1+□或 L1+○）牵制，对手倒地了就连用"拨球弹"（L1+△）锁住对手。对手离得太近时用"天咬剑"（L1+×）突围。气槽全满时可发动 EX 模式，普通攻击配合"真之三爪痕"（L1+×）威力不俗。

HASEO：普通状态下主要用"环伐"（L1+×）牵制或压对手起身，普通技命中就取消"百足舞"（L1+△），可以追加两次攻击，威力大，加气也不少。三格气槽时发动 EX 模式，会变成枪手，在中距离射击，命中后立即使用必杀技 JUSTICE，连续按键有追加，伤害巨大。



BLACK ROSE：有两格气槽就发动 EX 模式加速加攻，接近对手后的主力技是 L1+□或 L1+○的投技，最好是在即时闪避之后按□□□（按住一秒）再 L1+□，威力惊人。按住△的破防技有刚体还能移动，是接近对手的主要手段。

TOKIO：故事模式中不能使用，但是在网战时是很常见到的角色。主力技是 L1+×，威力大，低身位，带刚体，有特写，命中后不能爆气，可与对手强行拼招。EX 模式要满气才能用，较果是时间暂停数秒，打上几下再接 L1+×，伤害可达 40% 以上。这个角色的缺点是体力比较少，但性能超绝。

更多，访问：73139.blog.163.com

奖杯攻略

基本流程

本作的奖杯结构相对简单，难度不高，白金时间在 10 小时左右。故事模式的目标为全战斗全 S 评价，且完成绝大部分任务（最好是全部任务），没有任务要求的剧情战斗打赢 BOSS 即可。系统强制退出战斗界面时就去 YOMOYAMA 看一下标有“重要”字样的信息。每次达到规定经验值后，就去 VERSUS RANKERS 看一下排名，这样就会升级进入下一阶段战斗。64 万经验值便可进入最终战，这个要求很低，全 S 时经验值在 200 万以上。每赢几场后就去排行榜看一下自己的战斗回放，以取得好用的支援道具。全 S 达成时应该已经取得大部分奖杯，再看完所有战斗回放，离线和在线战斗各打五场（胜负不论）就差不多了。效率高的玩家可能此时还差一个游戏时间 10 小时的奖杯，单纯挂机即可。



S级心得

游戏中惟一有难度的奖杯就是全部战斗取得 S 级评价，S 级需要得分在 8 万分以上。只要剩余体力多，过关时间快，不输一小局，就有较高机会获得 S 级，最好有一局是满血胜利，就十拿九稳了。任务部分如果是比较费时或有风险的，可以拿了 S 评价以后再打一次分开来刷。除了刚才推荐的各角色对电脑神招，支援道具可以装个加攻击力或是回复体力的，比如 +50% 攻击力的“斗士王之血”和体力快速回复的“快愈之水”都很强力。



主动型任务
每局开始时率先命中对手 1 或 2 次
剩余秒数在一定数值以上取得一回合的胜利
体力在一定百分比以上取得一回合的胜利
连续 HIT 数达成一定的数值
破坏场地中一定数量的配置物
发动 EX 模式一定次数
浮空技命中一定次数
破防技命中一定次数
即时闪避成功一定次数
爆气命中对手一定次数
超必杀技命中一定次数
令对手倒地一定次数
用必杀技击倒对手
用超必杀技击倒对手
我方在 EX 模式中击倒对手
不让对手赢 1 小局

任务说明

虽说白金不要求完成全任务，但是任务与很多奖杯之间都有关联，所以还是尽可能地完成吧。有些玩家看不明白任务的条件，其实对照文中的系统关键词和一些汉字就可以判断了。任务分为主动完成型和被动状态型，第一种需要玩家在战斗中主动达成条件，第二种只要在此状态下获胜就算完成了。

被动型任务
双方气槽持续回复
双方气槽无限
对手气槽持续回复
对手气槽无限
对手体力持续回复
我方气槽持续减少
在攻击力低下的状态下战斗
在防御力低下的状态下战斗
在移动速度低下的状态下战斗

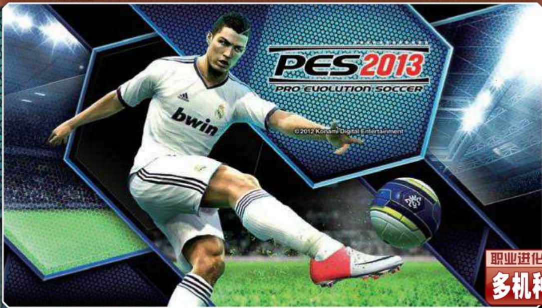


关于收集

游戏中的收集类奖杯看着很多，其实大部分都只是完成战斗任务时的奖励，武器和支援道具则需要在排行榜中看自己的战斗回放，如果回放标题后面有个宝箱标记点没有点亮，就需要把这场战斗再打一次，得分尽量高一点，评价 A 或 S 都可以。大部分的收集品不需要收全，但 40 件武器其实就是全部武器。除了奖励品为武器的任务要都完成，全部回放也都要看过，回放看一秒后退出也可以。注意，游戏通关后会在 ALTIMIT 第四项中追加特殊影像“タナトスレポ－ト”，随便看一下取得奖杯后退出即可。

奖杯	奖杯名称	取得条件
白金	VERSUS：The World	获得除此之外的所有奖杯
铜杯	チムズキッカ－	率先命中（ファ－ストアタック）对手累计 10 次
铜杯	超 A 级殴られ屋	即时回避（ジャストエスケ－プ）累计成功 10 次
铜杯	穷地を脱する者	爆气（クラックバ－スト）累计命中 10 次
铜杯	吹き飞ばす者	对手倒地（叩きつけ）累计 10 次
铜杯	护りを打ち崩す者	破防技（ブレイクアタック）累计命中 10 次
铜杯	テクニシャン	必杀技（スキル全般）累计使用 10 次
铜杯	アルティメットテクニシャン	超必杀技（アルティメットスキル）累计命中 5 次
铜杯	スキルフィニッシャ－	用必杀技（スキル全般）击败对手累计 5 次
银杯	アルティメットフィニッシャ－	用超必杀技(アルティメットスキル)击败对手累计 5 次
银杯	フィアナの末裔	完美胜利（パ－フェクト）一次
铜杯	The World 入门	完成故事模式的教学部分
铜杯	新参者	完成そら的全部战斗
铜杯	キノコガ－ル	完成サクヤ的全部战斗
铜杯	死の恐怖	完成ハセヲ的全部战斗
铜杯	传说の勇者	完成カイト的全部战斗
铜杯	勇者のパ－トナ－	完成ブラックロ－ズ的全部战斗
铜杯	未归还者	完成司的全部战斗
铜杯	三爪痕	完成オ－ヴァン的全部战斗
铜杯	ブロンズランカ－	铜等级（ブロンズランク）到达
铜杯	シルバ－ランカ－	银等级（シルバ－ランク）到达
铜杯	ゴ－ルドランカ－	金等级（ゴ－ルドランク）到达
铜杯	プラチナランカ－	白金等级（プラチナランク）到达
铜杯	チャンピオン	在 VERSUS RANKERS 中排在第 1 位
铜杯	オ－ルクリア	完成故事模式的全部战斗
银杯	オ－ルA	故事模式全部战斗达成 A 级以上评价
金杯	オ－ルS	故事模式全部战斗达成 S 级评价
银杯	トキオとメル友	故事模式通关
铜杯	MISSION CONTINUES	完成 50 个战斗中的任务
银杯	MISSION COMPLETE	完成 100 个战斗中的任务
铜杯	お宝大好き	收集 10 个支援道具（サポ－トアイテム）
铜杯	トレジャ－ハンタ－	收集 25 个支援道具（サポ－トアイテム）
铜杯	マルチウエポン	收集 20 件可更换的武器
铜杯	エッジマニア	收集 40 件可更换的武器
铜杯	壁纸收集家	收集 5 张壁纸
铜杯	壁纸收集癖	收集 10 张壁纸
铜杯	サウンドコレクタ－	收集 10 个 BGM・VOICE
铜杯	ミュ－ジックフリ－ク	收集 25 个 BGM・VOICE
铜杯	アイコン收集家	收集 10 个玩家头像（プレイヤ－アイコン）
铜杯	アイコン收集癖	收集 25 个玩家头像（プレイヤ－アイコン）
铜杯	肩书き大好き	收集 50 个称号
铜杯	肩书き大々好き	收集 100 个称号
铜杯	タナトスレポ－ト	观看特殊影像“タナトスレポ－ト”
铜杯	俺はここにいる!	编集对战名片（VS–PASS）
铜杯	バトルビギナ－	完成 1 场离线对战
银杯	バトルマスタ－	完成 5 场离线对战
银杯	アリ－ナバトラ－	完成 1 场在线对战
金杯	宫皇	完成 5 场在线对战
铜杯	一人前プレイヤ－	总游戏时间超过 5 小时
银杯	ベテランプレイヤ－	总游戏时间超过 10 小时

更多，访问：73139.blog.163.com



欧洲杯的战火硝烟尚未散尽，奥运会便拉开了战幕，在2012年这个以竞技体育为关键词的暑假里，如果没有一款体育游戏助兴，实在是有点说不过去。于是，顺应广大球迷玩家的心意，Konami于7月25日放出了《PES 2013》试玩版的下载。由于在玩到这款Demo之前，本刀已经通过最近公布的两段预告片领略了本作在拟真度方面的突飞猛进（这两段预告影像均收录于本期Gamehalo光盘中），因此，这次的试玩版可谓吊足了我的胃口。而经过深入的体验，本刀发现这款Demo所展现出来的进化令人欣喜，下面这篇文章具体阐述了这些变化。相信看完以后，各位会和我一样，迫不及待想要玩到本作的正式版了！

文 一刀 美编 一刀

职业进化足球2013		Konami	体育
多机种	Pro Evolution Soccer 2013		美版
	预定2012年9月25日	1~2人	55.99美元
	对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：全年龄

CHECK 1 全面操控（PES FullControl）绝非噱头，实属跨越式进化！

动态触球｜人球分离是一切进化的基础

首先，在总第298期的新作报道中，我们了解到本作中“动态触球（Dynamic First Touch）”的概念。结合这款Demo，我们发现原来这一概念基本上可以理解成“人球分离”换了一个说法。

众所周知，在真实比赛中，皮球的运行是遵循力学规律的。在被球员停下后，由于惯性的存在，球之前的运行状态肯定会影响到停球后的运行轨迹，而球员的停球部位、方式、力度等等也会对皮球的运行产生作用。因此球员与球之间，会出现千变万化的互动过程。

而在系列以往的作品中，球员在接到球之前和接到球之后，玩家可以比较明显地感觉到操作是分为两种形态的，即无球状态和持球状态。无球状态下的人和球，按照各自的既定规律在运动，但转化为持球状态的瞬间，球原本的运行规律被硬性终止，和人结合为一体。尽管主创们一直在努力着使这两个状态在过度上显得不那么突兀，而且也的确取得了一定的成效，但由于这一思维方向本身是有偏差的，而竞争对手在这一点上做得越来越好，因此，仍有玩家不断地抱怨“实况带球时，球仿佛黏在球员脚下”，而要求“人球分离”的呼声则越来越高。

令人欣慰的是，本作终于在这方面实现了一定的突破。通过Demo可以感受到，在和球员互动的整个过程中，皮球的运行是独立且连贯的，从停球、盘带到出球，球员施加给足球的任何动作，都不会硬生生地割裂球的运行轨迹。

正是因为这一进化，真实足球中的“一脚触球”理念可以在本作中实现高度还原——球员从停球、摆脱到出脚，这一系列过程，不再是以往那种相对死板的形式，操作得当的话，只需一次触球，即可完成整个流程。



与动态触球相应的，我们可以发现，游戏的物理引擎有所进化。球员们的各种非常规动作给皮球的运行带来了复杂且多样的变化，球的运行轨迹也变幻莫测起来，而这却正是真实球赛中球迷们经常见到的情况。

此外，宣传影像中出现的那些五花八门的传球、过人和射门动作（蝎子摆尾、少林功夫等等），其实并非球星专有。换句话说，人球分离的实现，使球员面对皮球时可以做出的更为丰富多样的应对，从而使游戏的拟真度大幅提高。

全手动出球｜大幅提高自由度的新尝试



全手动射门和全手动传球（Full Manual Shooting and Full Manual Passing）也是本作早已公布的新卖点，而这款Demo则告诉玩家“全手动”如何实现。

在游戏中，玩家控制的球员在带球时，只需按下L2/LT即可进入全手动出球（传球和射门皆可手动）模式。在此模式下，玩家控制的球员脚下会出现一个指示方向的箭头，而这一箭头的指向便是当前左摇杆（或十字键）所指的方向。如果此时玩家按下任一出球键（包括短传、长传、射门、直塞），球将严格地沿着箭头的指向被踢出去。

值得一提的是，在游戏的默认操作中，十字键不再用于控制方向（当然，对此不适应的玩家可以在键位调整菜单中将十字键调回来）。对于从PS时代一路走来的那些老玩家来说，这一变化可能让人感到有点匪夷所思，但事实上，如果想要深入体会本作的全手动进化，从现在起我们必须开始适应摇杆操作。

这是为什么呢？因为真正意义上的全手动出球，只有摇杆才能实现！全手动意味着玩家出球的方向应该是360度全方位可选的，在采用左摇杆控制方向时，箭头在转向时是连贯的，而用十字键的情况下，箭头则只能指8个方向。显然，前者才是真正的全方位。

其实，喜欢十字键的玩家也不用过多担心，根据实际体验，本作可能对摇杆操作进行了优化，以往在用摇杆控制方向时球员行动慢半拍的情况得到了极大的改善，因此上手起来并不会太困难。

总之，全手动出球，使传球和射门的自由度得到了大幅提高，无疑将会为玩家带来更为丰富、更为自由的进攻战术。

不过，在具体使用时应当注意，除了传球方向外，全手动传球的力度也是完全由玩家自己控制的，因此习惯了普通传球的玩家可能会发现全手动短传的力度好像总是不够。其实，原因在于以往的系统辅助式短传，玩家几乎不用蓄力，轻点×/A即可，而全手动下，即使距离较短的传球，都要将槽蓄力到1/3左右。因此，想要随心所欲地使用全手动传球，需要一个适应过程。

方向提示箭头可关闭

可能有玩家会问了，既然有传球方向的箭头提示，那在对战时，这个提示会将我方的传球意图暴露给对手，能有多大用处呢？事实上，这个箭头提示是可以在辅助选项菜单中关掉的，但只要按住L2/LT，不管有没有箭头，都必然会进入手动出球模式。此时，玩家可通过球员脚下的蓄力槽颜色来判断：手动传球时，槽为黄色，而普通传球则为常规的彩色蓄力槽（由蓝到红）。

更加人性化的盘带操作



在本作中，球员控球时，玩家按住R2后，能实现各种精细操作（当年的R2拉球回来了，老玩家们泪流满面吧）。而通过R2/RT和左右双摇杆的不同操作组合，玩家可以轻松实现包括穿裆和人球分过在内的各种华丽且有效的突破方式。

举例来说，球员带球前进的过程中，玩家只需要右摇杆向侧方（以球员面对的方向为前）拨动，然后左摇杆向前拨，球员即可实现换脚变向带球过人，非常简单有效（如下图所示）。类似这样的操作还有很多，它们都有一个共同的特点，直观易记，非常人性化。这些回归和进化，使本作的盘带一方面上手简单，而另一方面，为喜欢钻研“微操”的玩家留下了大量的研究空间，可谓一举两得。



更多，访问：73139.blog.163.com

响应防守｜古老概念的全新进化

所谓响应防守（Response Defending），就是通过双击 ×/A 来命令防守队员强制出脚断球。其实这种防守操作方式早在十多年前的《FIFA98》时便已存在，绝对算不上什么新鲜玩意。但这种主动出击式的防守非常容易影响游戏的攻防平衡，一旦设计不好，其后果可能是灾难性的。因此后来的"《FIFA》系列"一直在不断地完善这一系统，而"《实况》系列"则是在十多年后才首次正式引入响应防守。不过根据 Demo 中的表现来看，这一系统还是较为成功的。

在实际使用时，响应防守和 R2/RT 强移配合使用，效果较好。即在手动卡位的过程中，面向对手带球队员，看准时机从正面出脚断球，成功率较高。

另外，本作操作列表中 R1+×/RB+A 的功能是压迫防守，就效果看和以往的加速紧逼并伺机断球没区别。但假如此时玩家想要采用响应防守的话，由于 R1/RB 的加速作用，球员做出的抢断动作幅度可能比较大（有时甚至接近铲球），比较容易犯规甚至吃牌，因此千万要看准时机再用。特别是在禁区内，出脚更要慎之又慎。

另外，默认操作中的光标辅助模式为全辅助（Asistant），在防守时会自动为玩家切换球员（通常是切换为离球最近的球员），这一模式下光标相当敏感，如果对方进攻球员选择传球的话，玩家可能会遇到出脚断球前一瞬间球员被切换的情况。因此，建议试图深入体验响应防守系统的玩家把光标辅助模式调为半自动（只在进攻时进行自动切换）或全手动。

响应防守将出脚的时机交给玩家来决定，大大提高了防守的主动性，善用这一系统，将会使防守效果大大提高，而防守方式也会更加多样化。此外需要再次强调的是，响应防守切勿滥用，出脚时机不当，后果比较严重。



门将进化｜通向胜利的第11人



正如宣传的那样，本作中门将的表现变化明显。

首先门将的 AI 获得了一定的提高，应对各种门前险情的手段更加丰富。而门将操控的自由度比前作要上了一个档次。比如门将在得到球后，按住 R1/RB，他可以像其他球员一样持球加速前冲并大脚开出，就像真实球赛中策动反击时守门员做的那样。

不过，由于门将的一些动作转为可手动控制，玩家可能需要一个适应过程，在上手前可能会出现低级失误。比如在没收皮球后，门将可以不等双方球员归位便立即将球抛掷到任意方向上（而不是前作中那种较准确地抛向我方球员），如果恰好抛到尚未撤离的敌方进攻球员脚下，那就比较糟糕了。

CHECK 2 Player ID系统表现抢眼

看了本期光盘所收录的宣传影像后，大家应该对本作的球员身分系统留下了深刻印象。在刚刚过去的欧洲杯上，那些经典的场面在游戏中都得以忠实再现，这全都是拜 Play ID 系统所赐。那么，在实际操作中，这些大牌球星到底又有哪些独特之处呢？

此次这款 Demo，能够选择的国家队有四支，分别是德国、意大利、葡萄牙和英格兰，而这些队伍堪称球星云集。从意识和技术俱佳的古典前腰厄齐尔到活力四射威风八面的巴洛特利；从能突、能带、能传、能射的全能 C 罗到所向披靡的小坦克鲁尼，这些顶级球星在游戏中仿佛有专用的动作引擎。从外貌到动作风格，无不惟妙惟肖。而且这些球员在使用的时候比一般球员要顺手得多，切实地起到了球星该有的作用。特别是 C 罗，从奔跑姿势的细节、习惯的过人方式到最具代表性的庆祝动作等等，一举手一投足，都和他本人一模一样，果然不愧为代言人啊！



■游戏中被刻画得惟妙惟肖的巴洛特利。



■原来特里也有淡定的一面。

CHECK 3 相对前作的其他细节进化

●中远射加强

鉴于前作中球员远射普遍脚头过软的问题，本作加强了中远距离的射门，特别是禁区弧顶附近的射门，力道十足且进球几率相当大。C 罗、鲁尼、八神（不思考人生版）之类的顶级射手就不说了，迪纳塔莱、戈麦斯等前锋在这个位置也可以轻松上演世界波，而面对这样的重炮攻门，即使布冯这样的顶级门将，也会相当狼狈。因此，苦于打不开局面的玩家，不妨多试试远射。



●比赛节奏减慢，强调控制

《PES2012》给不少老玩家留下了节奏过快的印象，而本作的整体节奏降下来了。与之相应的，"速度流"玩家可能觉得难以适应——自己钟爱的那些快马型球员都跑不动了。不过喜欢控制型打法的玩家可能会有如鱼得水的感觉，全手动传球、盘带进化以及等等，都为全面掌控比赛局面奠定了基础。

●赛场氛围强化

在比赛现场气氛的营造方面，正如在此前的新作报道中提到的那样，开发人员对观众的欢呼声进行了重新采集和制作。在试玩版中，若玩家使用参加中南美解放者杯的四支球队，赛场的音效便会具有浓郁的南美特色，除了通常的欢呼声外，还有一些南美赛场观众席中经常出现的特色打击乐伴奏，非常悦耳。

此外，在观众欢呼声不大时，能够隐约听到教练在场边指挥球员的声音。这一切，都使得本作的球场氛围非常贴近真实比赛。

CHECK 4 负面消息：画面水平无进化，AI问题未解决，越位现象严重

以上是通过 Demo 所感受到的进化，但就目前来看，本作绝非尽善尽美，也有一些不尽如人意的地方，其中画面和越位问题是其中比较明显的两点。

此前曾经有消息称小岛组负责开发的 FOX 引擎将会用于制作"《实况》系列"的新作，不过鉴于该引擎本身尚未完工，即使该消息属实，相信最早也只会用在明年的《PES2014》。因此本作采用的图形引擎并未更新，而前作中实现的球员表情系统在本作中并未进一步进化，可以这么说，如果仅凭赛场的游戏截图，玩家几乎无法分辨出本作和前作的区别。当然了，对于足球游戏来说，画面并非具有决定意义的元素，但图形技术是显示着厂商技术力的重要标志，希望 Konami 能够迎头赶上。



此外，尽管此前官方宣称本作中的 AI 将会大幅进化，但越位相关的 AI 问题在 Demo 中却非常明显，无论是对手还是我方球员，越位现象都频繁发生，比当年遭到玩家诟病的《PES2011》（更新前）还要有过之而无不及，这实在是让人始料未及。当然，目前玩到的还只是第一款 Demo，相信正式版发售前还会至少再有一款 Demo，像这样的问题应该会得以解决，我们拭目以待吧！

更多，访问：73139.blog.163.com



文 伽蓝 美编 anubis

本作是系列首次登录3DS平台，经历NDS上三作的洗练后，游戏的表现已经相当成熟，收录了50首以上的新老曲目，耐玩度极高。除了传统的演奏模式外，也可以在剧情模式中挑战各具特色的关卡。虽然本作依旧不支持在线联机对战，但这次的面联十分厚道，只要1张卡带就能支持最多4人同时面联，约上三五达人同乐才是王道。

太鼓之达人 小龙与不可思议的宝珠	NBGI		音乐
3DS	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオ-ブ		日版
	2012年7月12日	1~2人	5040日元
	无对应周边		全年龄

演奏音符

谱面解说

音符	触摸操控	按键操作
红色音符（咚）	敲打太鼓鼓面的位置，判定时机为音符与谱面左侧小圆圈判定框重合的时候，根据敲打时机的不同会分为“不可”、“可”以及“良”，其中“不可”为敲打失败，敲打时机基本正确以及完美敲打分别判定为“可”以及“良”，“良”的得分是“可”的两倍。	十字键/A键/B键/X键/Y键。
蓝色音符（咔）	敲打太鼓鼓面以外的位置，判定规则与红色音符相同。	L键/R键。
红色大音符	敲打太鼓鼓面中心部分，虽然不敲打中心部分也能获得“良”评价，但得分较低。	十字键+A键/B键/X键/Y键同按，虽然单个按键也能获得“良”评价，但得分较低。
蓝色大音符	敲打太鼓的鼓边，虽然敲打鼓面以外位置也能获得“良”评价，但得分较低。	L键+R键同按，虽然单个按键也能获得“良”评价，但得分较低。
黄色连打音符	在长条形的音符经过判定圆框时，连打鼓面或鼓边，敲打的次数越多，得分也就越高，但连打音符数不计入Combo中。	任意按键。
气球音符	音符从谱面判定框经过时敲打鼓面，迅速连打即可将气球吹破，气球上标注的数字为连打所需的次数。	十字键/A键/B键/X键/Y键。
绣球音符	音符从谱面判定框经过时敲打鼓面，迅速连打即可打开绣球。	十字键/A键/B键/X键/Y键。

演奏技巧

换手敲打

几乎所有初接触《太鼓之达人》的玩家，都是从一只手敲打鼓面，一只手敲打鼓边开始练习，虽然这样比较容易控制节奏，但这样的操作方式在应付需要快速连点的谱面时十分不便，经常难以准确地敲打，而且如此长时间游戏还会导致手部严重疲劳。因此，掌握两手交换敲打是每个玩家的必修课，举个例子，面对三



个连续的红色音符，惯用左手的玩家可以用“左右左”应对，而惯用右手的玩家则以“右左右”解决，这样换手敲打的方式总比“左左左”以及“右右右”的方式好得多，虽然一开始可能会不习惯，但练习一段时间后就能适应。

化繁为简

每个谱面的音符设置，基本上分为二连音与三连音，二连音除同色的音符外，红蓝相间的音



符建议换手敲打；而上面提及到三连音，同色三连音是最基本的，只要掌握了同色三连音的换手敲打方法，那么即使出现红蓝蓝/蓝蓝红以及红红蓝/蓝蓝红这样的音符也自然懂得如何应对了。高难度下，谱面的音符经常成串地出现，虽然乍一看比较复杂，但只要将谱面分解，找出其中的规律，回归最基本的排列规则即可迎刃而解。

特殊设定

在演奏模式下，点击右下方的“オプション”可以进入特殊设定，在这里可以改变敲打太鼓的音效，以及设定各种提高难度的障碍，具体障碍的效果请参看下文。而特别提醒玩家的是，通过“はやさ”选项可以实现最大四倍速的演奏，但这个加速并非指歌曲本身的演奏速度加快，而是在保持音符分布规律的基础上将谱面拉长，这样会使音符在屏幕上停留的时间变短，实现“加速”的效果。但是，提高速度并非只会增加难度，因为有些歌曲的原谱面本身就相当紧凑，难以看出正常的分布规律，通过提速反而能使它的谱面形态更容易辨认。

小咚与小龙！寻找不思议宝珠的冒险！

故事概要

在一个平静的夜晚，在王国公主索普拉娜的生日晚会上，伪装为小丑的魔王突然出现，并将公主的歌声夺走。公主的歌声被分成了7颗宝珠，宝珠向世界各地飞散，与公主青梅竹马的小龙拉尔克虽然拼命地追赶其中一颗宝珠，却被宝珠的能量所控制而失去意识，在偶然的情况下拉尔克被名为小咚的奇怪太鼓生物破除了控制，成为朋友的两人为了救出公主开始了夺回宝珠的旅程。就在这时，魔王宣告如果在下个月圆之夜不能夺回所有宝珠的话，公主就会因此而死去，究竟两人能成功救出索普拉娜公主吗！？



更多，访问：73139.blog.163.com

玩法说明

相比之前系列在NDS平台上的《妖怪大作战》，本作故事模式的玩法显得单调得多，因为游戏并没有《妖怪大作战》中的等级的设定，装备概念也只有演奏前的各种宝珠，只要根据敌人配置其弱点宝珠就能轻松通过，玩法无非就是击倒敌人、达到指定分数、良数、最大COMBO数、成功按键数等条件，而且由于难度可以随时切换，因此说这个模式是单纯延长玩家游戏时间的模式也不为过。

全曲目列表

曲名	梅（简单）	竹（普通）	松（困难）	鬼（极难）
J-POP歌曲				
フラインググゲット	★×2	★×3	★×5	★×5
ミセナイナミダハ、きっといつか	★×1	★×3	★×4	★×6
PON　PON　PON	★×3	★×4	★×4	★×6
女々しくて	★×3	★×4	★×5	★×8
KISS KISS BANG BANG	★×4	★×4	★×5	★×5
365日のラブストーリー。	★×3	★×3	★×3	★×6
ポリリズム	★×4	★×6	★×5	★×8
夏祭り	★×3	★×2	★×6	★×6
综艺歌曲				
マル・マル・モリ・モリ！	★×2	★×2	★×3	★×4
情热大陆	★×4	★×4	★×6	★×7
Tell Your World	★×3	★×2	★×5	★×6
Namco原创歌曲				
初音ミクの消失–剧场版–	★×5	★×7	★×8	★×9
キミと响くハーモニー	★×3	★×4	★×5	★×6
Amanda	★×3	★×4	★×5	★×8
ドドンガド～ン	★×4	★×5	★×7	★×8
Sweet Sweet Magic	★×4	★×5	★×5	★×7
The Magician's Dream	★×4	★×6	★×7	★×8
Growing Up	★×3	★×5	★×5	★×6
エンジエルドリーム	★×3	★×6	★×7	★×8
スーハー2000	★×5	★×7	★×8	★×10
游戏歌曲				
モンスターハンター3（トライ）G メドレー	★×4	★×5	★×6	★×7
Fighter's Honor(Flying Remix)	★×3	★×3	★×4	★×7
ソウルキャリバーV The Invincible Blade	★×3	★×4	★×5	★×7
Wasabi Body Blow	★×3	★×4	★×6	★×9
テイルズ オブ ジ アビス The arrow was shot	★×5	★×6	★×7	★×8
きゅんっ！ヴァンパイアガール	★×3	★×3	★×3	★×6
AWAKE ～マッスル目覚めのテーマ～	★×3	★×4	★×4	★×7
バーニングフォースメドレー	★×4	★×5	★×6	★×8
アサルト BGM1	★×3	★×5	★×6	★×8
经典歌曲				
ウィリアム・テル序曲	★×3	★×5	★×7	★×7
オーソレ・ミオ	★×3	★×3	★×7	★×8
パリのアメリカ人	★×3	★×4	★×6	★×8
白鸟の湖 ～still a duckling～	★×4	★×6	★×7	★×9
トッカータとフーガとロック	★×5	★×7	★×8	★×9
动画歌曲				
さんぽ	★×1	★×1	★×4	★×5
おしりの山はエベレスト	★×1	★×2	★×4	★×5
バスターズ レディーゴー！	★×2	★×1	★×3	★×3
Let's go！ スマイルプリキュア！	★×1	★×1	★×3	★×4
キラキラ Every day	★×2	★×2	★×2	★×2
Switch On!	★×1	★×1	★×3	★×3
梦をかなえてドラえもん	★×1	★×1	★×2	★×4
ベストウイッシュ！	★×2	★×2	★×2	★×4
おはよう!シャイニング・デイ	★×1	★×2	★×2	★×4
ワンダーランド	★×3	★×4	★×4	★×6
ガツガツ!!	★×3	★×4	★×4	★×5
ウィーゴー！	★×3	★×2	★×5	★×6

隐藏要素

要素	效果	解锁条件
鬼（极难）难度	–	演奏模式中，以松（困难）难度通过15首曲目。
谱面反转（あべこべ）	谱面红蓝音符位置倒转	演奏模式中，以梅（简单）难度通过25首曲目。
三倍速谱面（さんばい）	谱面音符滚动速度变为三倍	演奏模式中，以梅（简单）难度通过40首曲目。
四倍速谱面（よんばい）	谱面音符滚动速度变为四倍	演奏模式中，以竹（普通）难度通过40首曲目。
隐谱(ドロン)	谱面的音符消失，只剩下下方的“ドン”、“カッ”等文字	演奏模式中，以竹（普通）难度通过25首曲目。
乱谱（でたらめ）	谱面红蓝音符随机切换，频度比きまぐれ高	演奏模式中，以松（困难）难度通过40首曲目。
完美谱面（かんぺき）	演奏过程中不能错过任何一个音符，否则演奏失败	演奏模式中取得一个金冠。

全隐藏曲目

曲名	解锁条件
动画歌曲	
さんぽ（里）	累计敲打太鼓10000次
经典歌曲	
白鸟の湖 ～still a duckling～（里）	累计敲打太鼓30000次
レクイエム 怒りの日より	通过故事模式中ホウストの森的“はじまりの广场”
进化师の朝の歌	通过故事模式中レストラン・ロウ・ヤー的“VIP席”
Namco原创歌曲	
キミと响くハーモニー（里）	累计敲打太鼓100000次
ドドンガド～ン（里）	累计敲打太鼓50000次
エンジエルドリーム（里）	累计敲打太鼓70000次
君に、ロマンティック。	通过故事模式中ホウストの森的“クラブ・アシュモ”
エゴエゴアタクシ	通过故事模式中ジエラス湖的“リヴァの家”
タベルナ2000	通过故事模式中ダルアケルの大穴的“ママフエゴールのねどこ”
メカデス。	通过故事模式中フズィーのはかば的“ロックフエス会场”
隼	通过故事模式中ガクブルウ山的“ガクブルウ山顶上”
宝の丘	获得18个秘宝
マオウのショウタイム	通过故事模式中ハーモニー城的“玉座の间”

已公布暗号一览

暗号	获得物	
小鸡、乌贼、咚、咚、猫、咚、老爷爷、猫、小鸡、咚	音色	小太鼓、
狗、小鸡、猫、咚、猫、咚、猫、狗、猫、小鸡	音色	ふうましゅりけん
乌贼、老爷爷、乌贼、老爷爷、小鸡、狗、狗、小鸡、老爷爷、乌贼	音色	ヘビメタ太鼓
猫、乌贼、咚、乌贼、小鸡、猫、乌贼、老爷爷、小鸡、咚	音色	ソプラノ姫
猫、乌贼、老爷爷、小鸡、咚、咚、小鸡、狗、乌贼、猫	音色	メカドン

全音色取得方法

太鼓	–
ゴージャス太鼓	演奏模式中，以鬼（极难）难度通过15首曲目。
太古の太鼓	演奏模式中取得30个金冠。
剑道	演奏模式中完成任意曲目时完成音符数超过200。
おなら	获得3个秘宝
アイドルおなら	演奏模式中取得100个金冠。
クイズ	在きせかえ中换装10次。
サッカー	获得12个秘宝。
ドラムセット	联机游戏10次。
タンバリン	获得9个秘宝。
コンガ スタンプ	演奏模式中第一次通过任意曲目。
すず	演奏模式中完成任意曲目时COMBO数超过300。
しゅりけん	演奏模式中，以鬼（极难）难度通过40首曲目。
つづみ	演奏模式中取得60个金冠。
もくぎょ	演奏模式中取得10个金冠。
どんちゃん	进行一次4人联机对战。
ヘビメタ太鼓	输入暗号获得。
ふうましゅりけん	输入暗号获得。
小太鼓	输入暗号获得。
メカドン	输入暗号获得。
ソプラノ姫	输入暗号获得。

全服装取得方法

どんちゃん	初始获得
おまつりハッピ	演奏模式中，以梅（简单）难度通过5首曲目。
サッカーボール	演奏模式中，以竹（普通）难度通过15首曲目。
スイーツ	演奏模式中，以竹（普通）难度通过5首曲目。
ビッグリボン	获得10种音色。
ヘビメタ	通过剧情模式フズィーのはかば中的ロックフエス会　。
しろくま	获得6个秘宝。
おみこし	不使用宝珠，击倒剧情模式レストラン・ロウ・ヤー中VIP席的ゼブブー。
おしろ	联机游戏1次。
むしゃ	获得1个秘宝。
きんのたいこ	演奏模式中，以松（困难）难度通过25首曲目。
ちびどん	玩过所有55首歌曲，里谱面除外。
でんしゃ	演奏模式中，装备二倍速（ばいそく）完成任意歌曲全连。
サメ	演奏模式中完成任意曲目时COMBO数超过100
くじゃく	累计敲打太鼓87600次。
ラーメンやたい	玩过所有里谱面。
てんぐ	不使用宝珠，击倒剧情模式ハーモニー城中玉座の间的マオウ。
ぎゅうどん	累计敲打太鼓76500次。
メイド	演奏模式中，以梅（简单）难度通过15首曲目。
ゆうしゃ	获得15个秘宝。





更多，访问：73139.blog.163.com

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

栏目主持：八重樱
目前固件版本 Ver.4.3.0-10



本期杂志制作期间恰逢3DS LL发售，相信各位3DS玩家们都对这款新型号的3DS充满了好奇与期待。编辑部已经第一时间迎来了这位3DS家族的新成员，并且委派稀饭来作出开箱测评，各位玩家们可不要错过哦。话归正题，本次3DS应援团将会为玩家们带来两款近期佳作的试玩版介绍，它们虽然玩法各异，但却都需要玩家们开动头脑去思考，对于各位正在放暑假的玩家们来说，炎炎夏日中在家里吹着空调动动脑筋也是相当不错的事情吧。下载游戏方面则有多款经典佳作登场，包括了《洛克人》和《超级马里奥兄弟2》，款款不容错过，快随我们来一起看看吧。

试玩推荐

《脱出アドベンチャー 旧校舎の少女》试玩介绍

游戏介绍

由ARC SYSTEM WORK开发的密室逃脱类游戏在7月25日正式放出了游戏的试玩版，游戏讲述了女主角“若留”因为对学校内的七大怪谈所好奇，前往图书馆一探究竟时被锁在房间内所引发的一系列事件。

游戏内有大量的对话、探索、密室解谜等要素，正式版已经在8月1日的eShop中进行配信，价格为700日元，如果对密室逃脱类和解密类游戏感兴趣的玩家可以关注一下。



试玩流程

试玩开始后，玩家会扮演女主角“若留”进入图书馆并进行一些系统介绍。触摸屏幕下方的大门后，玩家的视角便会转到大门的方向，试着调查大门后发现门被机关给锁上了。退回到房间内调查掉落在地面上的书，捡起书之后转向右侧的书架，调查书架第2排的左侧，就会发现排列在书架上的书有一个缺口，开启道具箱调查刚才捡起的书，将其拿在手上并再次调查那个缺口就会开启机关，随后书架上方的柜子将会自动打开。接着调查柜子中猫头鹰雕像右侧的木板，便会得到一个裂开的木板。这个就是打开门所用的关键道具，但是由于只有一半所以还要继续寻找。再次将视角转回房间内，调查房间左侧的墙壁，在墙壁的上方会发现一个隐藏的暗格，暗格的里面就正好放着关键道具的另一半。打开道具箱将两块木板合二为一，就能看到木板上写着一个大大的“开”字。拿着木板再次调查大门的中心处就可以将木板插入，随后大门打开，若留进入房间。



进入房间后若留便被摆放在屋内桌子上古老的时刻钟表所吸引，通过旋转钟表调查钟表的正面、反面还有下方的小窗口，全部调查后若留发现钟表的内部已经受损，只有拆开才能修复。下屏变为钟表的表盘，点击钟表外壳的几颗螺丝后，若留便会拿出自己的秘密武器“全能手表”，手表中有各种各样的工具，用来修理钟表实在是小菜一碟。将表盘外的4颗螺丝拆下后即可将钟表的外壳卸下，随后点击钟表表盘内的调时点，将时间调整为9点15分，取下表盘后再将内部的螺丝拆下，这样就可以将钟表彻底拆开。

拆开钟表后，若留发现钟表内部的齿轮已经被打乱，所以若想让钟表正常运作的话就需要将齿轮重新按顺序安好。将茶色、绿色、红色、蓝色、白色这5个齿轮按照顺时针的顺序排列好，逐个安装在钟表中即可将钟表修复。随着钟表被修复，时针重新运行钟表下方的神秘小盒也掉落了出来。

若留捡起小盒后，突然不知道从哪里出现的力量将房门关闭了，而我们的试玩版也就此结束。至于后面会发生什么样的故事，那就等待游戏正式版发售之后由玩家们自行探索吧~

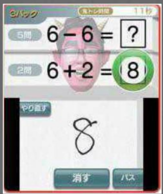
《脑を锻える5分间の鬼トレーニング》试玩介绍

初看游戏的名字大家可能会疑惑这是什么游戏吧？不过要是说到《脑锻炼》的话，想必无人不知，无人不晓吧？没错，本作就是大名鼎鼎的《脑锻炼》续作，游戏的监制也依旧是那位川岛隆太教授。本作在7月15日放出了游戏试玩版的配信，而游戏的正式版已在7月28日发售，特别要说的是本作还将在eShop中放出数据下载版，下载版的售价为3800日元。如果有玩家既对游戏有兴趣又

更多，访问：73139.blog.163.com

不想等实体卡配送的漫长过程，可以考虑购入下载版，不过要提醒大家提前更换一张大一些的 SD 卡，否则等充值好了之后发现没有空间下载就麻烦了。

试玩版中提供了“鬼计算”这款锻炼游戏，游戏的内容为做十以内的加减法，可能有玩家要问了这有什么可锻炼的！可惜，游戏不仅仅是做加减法这么简单，游戏系统会在每一个级别出 22 道题，按顺序显示后玩家需要回答前一道题的答案，也就是说玩家其实是靠记忆来做题，因为每回答出一个答案，下一道题就会将前一题覆盖，玩家能看到的只有下一道题目。而随着级别的上升，玩家需要记住的答案会提升到 3 道题，也就是玩家在下屏写出





的答案，在上屏的显示中的却是目前看到题目的前两道题。所以如果不集中精神记住答案和下一道题目的话，是没有办法进行游戏的。

游戏的试玩可以进行 3 个等级的“鬼计算”，随后川岛隆太教授便会出现介绍《脑锻炼》的好处，并呼吁玩家们每天利用 5 分钟的时间来玩一玩。掌机平台也的确适合这种小品类型的游戏，可以在上下班的路上玩玩，随时拿起放下都不会影响游戏的进程，而且游戏中收录了数十种不同的“鬼锻炼”游戏，可以说还是不错的，喜欢的玩家可以在近期多多关注。

系统更新

3DS 在 7 月 25 日这天进行了新系统的更新，系统更新后的版本变为 Ver.4.3.0–10，本次更新的内容主要是针对 eShop 的改进。在 eShop 卖场增加了全新的一个模式“あなたへのおすすめ”，在这个模式下，玩家可以查询到自己以前曾经浏览过的游戏，有点和“购买计划”的系统类似，而且在没有给游戏做过“注意”标志的情况下，系统还会给玩家推荐一些人气较高的游戏，给玩家带来了更方便的使用体验。至于其他的更新内容，可能就是为 7 月 28 日推出下载版的《新超级马里奥兄弟 2》和《脳を锻える 5 分间の鬼トレ－ニング》做准备，相信以后也会有更多的作品发售下载版让玩家们在第一时间玩到吧。不过在这里也要小小的提醒一下玩家们，SD 卡要换成大容量的哦！不然买了充值卡却不能下载就得不偿失了。



模拟器游戏



ス-パ-マリオブラジ-ズ2

配信日期	7月25日
价格	500日元
推荐度	★★★★★



本作是《超级马里奥兄弟》系列”中难度最高的版本，曾经登陆 FC 平台，如今再次出现各位玩家们的眼前。本作 1986 年在 FC 平台上发售，相比前作，本作做了很大的改动，例如去掉一些不必要的动作、增加一些特别的关卡、出现一些新花样的道具等等。在本作中还有一个十分重要的要素被保留至今，那就是作为 2P 的马里奥弟弟“路易”的正式登场，在本作中路易就有跳的更高，跑动时有打滑的个人特点，而这些特殊的设定也对后面发售的作品起到了很大的影响。

顺带要说的就是《新超级马里奥兄弟 2》已在 7 月 28 日发售了，这两部作品虽然只差了一个“新”字，但这部作品可是新作的“元祖”，所以玩家们如果对这款游戏也感兴趣的话，两部作品同时支持一下也是不错的～

热血高校サッカ-部 ワ-ルドカップ篇

配信日期	8月1日
价格	400日元
推荐度	★★★★☆



还记得 FC 平台上那一系列游戏名字里面写着体育项目，而实际上却是乱斗的游戏的作品么？那一大群满场跑来跑去的小人，时不时还能放个必杀技把对手和守门员一起打到球门里得分，更恐怖的是裁判还不会吹哨做处罚！没错，这就是被众人所熟知的《热血》系列。1991 年发售的本作，共收录了 12 个国家的超级队伍，极具魄力的必杀技与激烈的对抗曾经构建了无数人的美好回忆，游戏已经于 8 月 1 日在 eShop 放出配信。怀念《热血足球》的玩家快快将其加入到购买计划中吧！让我们在这个火热的夏天，再一次热血起来，再一次看着那些小小人们大打出手吧！

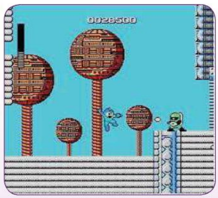


ロックマン

配信日期	7月18日
价格	500日元
推荐度	★★★★★



蓝色的盔甲，右手的火炮，在平台与平台之间和那飞来飞去的子弹中不断跳跃。这几个经典的要素构成了初代的《洛克人》。作为 1987 年在 FC 平台上发售的《洛克人》始祖，本作无论是游戏的手感还是动作要素都为如今的《洛克人》续作奠定了基础。在进入次时代后的今天，玩家们依旧能在续作中看到这部作品的影子。游戏共有 7 个大关，每个关卡中的 BOSS 都有不一样的技能，虽然游戏的画面有些简陋，但是今天来看，本作依旧是一款游戏性绝佳的作品。目前游戏已经配信，对《洛克人》念念不忘的玩家们快快拿起 3DS 重新通一遍，听一听那熟悉的 BGM，并体验一下 FC 时代游戏的超高难度吧！



更多，访问：73139.blog.163.com

VITA命

网罗PlayStation Vita全方位信息



进入8月后，炎炎夏日让人提不起干劲，对于我们玩家来说，拿上一杯冷饮坐在空调房里舒舒服服地打机可是人生一大乐事，不过话说回来，在疯玩的同时学生一族可别忘记暑期作业哦，“七天赶作业军团”的滋味可不好受。

言归正传，本期为大家介绍近期新发售的《突击枪手》试玩报道，以及AR卡片游戏的相关介绍，感兴趣的同学不要错过。如果各位对本栏目有什么建议和想法，请不要吝啬您的点子，我们的投稿信箱是ucg@ucg.cn，您的支持就是我们的动力！

VITA播报站

《突击枪手》体验版

所在服	日服
形式	试玩版
容量	191MB
推荐度	★★★☆

由MMV公司制作的游戏《突击枪手》（ASSAULT GUNNERS）在6月28日已经正式发售，官方最近还放出了游戏体验版供玩家们下载体验。本作正式版日服售价为1480日元、港服为130港币，在价格上可谓良心十足。PSV平台上近期没有什么作品可玩，加上游戏的白金奖杯难度不高，如果对本作感兴趣的话，不妨下载下来一试～下面就为各位玩家简单介绍一下本次的体验版。



游戏操作

按键	功能
十字键	僚机指令/菜单中调整选项
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
○键	确认/更换武器
×键	取消/更换武器
△键	更换武器
□键	更换武器
L键	加速移动（需要消耗气力槽）/回避
R键	射击
START键	调出菜单



注：由于PSV的屏幕为触屏，玩家也可以通过碰触屏幕进行攻击、更换武器、调整视角等操作。

试玩流程

游戏的试玩版中虽然只有2关提供给玩家试玩，但是可以提升机体的等级，各种道具和改造装甲也可以通过任务获得。所以说本次的试玩版还是十分厚道的，玩家们可以通过试玩熟悉熟悉游戏再决定是否要购买。



地下道：任务开始后系统提示让玩家前往指定地点，屏幕左下方的地图上会出现标示。在前往地点的路上，玩家会遇到大量敌人，不过因为自身武装极高加上有僚机的帮助，所以敌人对玩家是不会构成任何威胁的。到达指定地点后会再次出现大量敌人，系统提示要求玩家在120秒内将敌人全部消灭，建议玩家将武器换为×键的激光枪，可以轻松将敌人消灭，消灭敌人后本关结束。

杀戮之地：本关开始后便是一场120秒的防御战，地图的上方和右侧都会源源不断地出现敌人。建议玩家将僚机指令改为全体攻击，然后自己防守上方即可。坚守120秒之后，场地中会出现一台巨大的机体，不过我们想干掉它简直易如反掌，只要把武器调整为重火炮后贴着它射击即可。干掉机体之后，在场地中会出现几个绿色的能量罐，玩家只要移动到罐子旁边接收数据即可，玩家一共需要接收3个能量罐，随后本关结束。

其他要素

游戏支持4人联机进行游戏，在联机时既可以选择合作任务也可以选择对战任务，而且游戏中可以根据自己的喜好对机体进行各种各样地改造，相信游戏的整体系统做的应该还是不错的。还有就是游戏中启用了大量的知名声优给游戏做配音，例如：坂本真绫、田中敦子、花泽香菜、子安武人等。而游戏的第一弹免费DLC中就目前包含了前“SDN48”中大堀惠和佐藤由加理的配音，各位“恋声癖”和“萝卜控”的玩家们一定不要错过本作。

游戏大观园

AR卡片游戏

相信很多日服的玩家一定不会忘记美服首发的AR卡片游戏吧？从6月28日起日服的玩家们也可以享有这项服务了，3款游戏目前在PSN上提供免费下载。在暑假前期的这个游戏淡季，玩家们还是将其当做休闲的小游戏娱乐一下吧！需要注意的是，游戏自然是不附赠AR卡片的，玩家需要自行上网下载图片，然后用打印机将其打印出来才能正常游戏。用一张A4纸可以刚好打印2张卡片，以下的网站就是AR卡片的下载网址，日服的玩家们快快行动起来吧！http://www.jp.playstation.com/psvita/arplay/index.html。



fireworks(烟火大会)



烟火大会可以说是3款AR游戏中最有趣的一款作品了，玩家需要用触摸来引爆飞上天空的烟火，根据烟火的爆炸程度来获得分数。而且游戏中有众多的解锁要素，可以说是休闲娱乐游戏中的佼佼者。

在“テーブルトップ”的模式中，玩家需要将1、2、3号AR卡摆放在平面上，然后进入模式即可进行游戏了。游戏中从左到右有3座小

更多，访问：73139.blog.163.com



房子，左边的小房子放出的烟花分数最少也十分容易引爆，右边的小房子放出的烟花分数为最高但是每次燃放的烟花不仅数量多，行动轨迹也比较难把握。每个烟花燃放升空后，会在屏幕上显示出一个类似于准心的圆圈，等圆圈合拢的瞬间会出现紫色的提醒标志。如果在这个时候引爆烟花就会得到相当高的分数。屏幕右上角也会出现玩家引爆烟花后的连击数量，数量越高得到的分数也就会大幅度提升。所以如果玩家想要取得好成绩的话，一定要多多练习。

说到这里可能有玩家要问了，要是我出门没有携带AR卡片该怎么进行游戏呢？这个玩家们不用担心，本作不仅仅可以通过AR卡片来进行游戏，在没有AR卡片的情况下玩家依旧可以利用“**サバイバル**”和“**チャレンジ**”这两个模式进行游戏，在这两个模式中，“**サバイバル**”为无尽模式，玩家有3次可以失败的机会，在这3次机会中尽全力让大量的烟花爆炸即可。而“**チャレンジ**”则为挑战模式，挑战模式共分为3个大关卡，每个大关卡还有众多小关卡。相信游戏中无数绚丽的烟花一定会让喜欢休闲游戏类型的玩家所喜爱，而且本作可以和PSN进行连接，将玩家的分数上传到排行榜上面去，不知道会不会有玩家为了排行榜而努力游戏呢（笑）？

在本作中，会有大量的隐藏要素等待着玩家去解开，所以本作的重复游戏性十分高。惟一可惜的就是游戏音乐过于单调，只有烟花的爆炸声和背景乐中架子鼓的敲击声，这一点上难免有些让玩家们失望，不过抛开这些本作还是很值得一试的！还等什么？快快那起手中的PSV引爆烟花吧！

Cliff diving(悬崖跳水)



《悬崖跳水》需要玩家将AR卡片平放在桌子上来进行游戏，根据跳水动作的完美程度来获得分数。游戏的难度有些偏高，不过熟练了以后便可以得心应手，跳出一些优美的动作也不是不可能。

游戏需要的AR卡片为6张中的任意一张即可，PSV扫描识别后便会在屏幕中出现跳水平台。游戏中的关卡共分为6个大关，每一关中都有几个小关卡供玩家进行游戏。在游戏中达到一定点数才能开启新的关卡，而想要取得高点数则需要玩家在跳水时尽量跳出完美的动作，根据跳水动作的不同分数也会有相应改变。所以说游戏本身还是值得反复挑战的，随着关卡的开启，游戏的难度也会逐渐提升。

游戏的起跳操作需要利用背触屏和×键，而跳水动作则需要○、×、△、□这4个键来进行。在准备跳水时屏幕下方会出现一个心跳槽，需要玩家利用背触屏进行起跳蓄力。在光标到达心跳槽中间位置时，点击背触屏即可进行蓄力。如果没能完美蓄力起跳就会失败，玩家就会看到游戏中的人物重重地摔到地面上。而跳水动作则根据圆圈上出现的提示来进行，圆圈达到绿色时获得的分数为最高，红色时则为跳水失败。在游戏中还有金钱的设定，如果玩家跳水失败的话是需要扣除金钱进行治疗的。



table soccer(桌面足球)



《桌面足球》需要玩家将6张AR卡片全部使用才可以进行游戏，游戏本身并不是实时性的足球游戏，即使是不怎么接触足球游戏的玩家也能轻松上手。玩家和对手每场上场的人数各为7人，在每个回合中有4次移动权利，传球、移动球员和射门全部通过触摸屏来完成，所以在游戏中玩家们可以踢出十分诡异的弧线球，若想取得比赛的胜利则需要依靠战略性的移动球员和传球才有机会。

AR卡片的1、2、3号为球场卡片，4、5为观众席，6为计分板。根据球场AR卡片的摆放距离可以让球场变大或变小，同样观众席也可以任意摆放在玩家喜欢的位置上。可以说游戏在场景搭建上还是挺有趣的，加上背景乐中的欢呼声能让玩家很好融入到游戏中去。

游戏共分为“**今すぐプレイ**”和“**トーナメント**”2种模式，“**今すぐプレイ**”模式中有个人比赛、网络对战、一机双人比赛这3个小模式，个人和网络在这里就不多描述了，一机双人是2名玩家互相交替进行对战比赛，由于游戏是回合制，所以玩起来还是很不错的。“**トーナメント**”模式则为大奖赛，需要玩家在小组赛中出线，通过层层选拔最终取得冠军。

游戏的整体效果营造的还算不错，就是一开始的教学会让让人觉得有些麻烦。在3个AR游戏中，本作可以说是与AR卡片互动最多的游戏了，喜欢足球的玩家不妨试试。



更多，访问：73139.blog.163.com

游戏进行时
IT'S GAMING



暑假居然已经过去了一半，果然一到休息时间就会加速流逝吗？这么下去马上就要开学了，实在是太可怕了，可惜时间不能停住，与其叹息还是抓紧时间的好，做完作业拼命玩。

进入暑期后，发售的游戏作品就多了起来，要在它们之中找到自己喜欢的应该不难。本期的进行时为大家献上的是《新 Love Plus》V1.1 版本的最新更新和《强袭魔女 白银之翼》的最高难度 BOSS 战打法。补丁虽然来得有些迟，但至少弥补了《新 LP》的部分 BUG，增加了少量内容，算是给购买了游戏的玩家们一些慰藉；《强袭魔女》为控制萌妹子的弹幕射击，原作粉丝和喜欢躲子弹的玩家都可以尝试。

3DS GAME

新Love Plus

V1.1 补丁更新点提示以及攻略补全

原名
NEW ラブプラス

类型
模拟育成

游戏适应人群
●想体验真实版恋爱育成的玩家
●热爱"《LP》系列"的绅士们

更新方式及内容

在 eShop 搜索ラブプラス，可以找到 V1.1 补丁。该补丁不支持后台下载，所以只能开着页面等待下载完成。更新成功后在开始菜单右上角有 1.1 标志以及更新的介绍。

●"触碰"反应的改良；

●与女友亲密接触方式改变；

●短信以及电话等交流的改良，女友回信有输入时间；

●"LOVE PLUS TOOLS"提供的继承存档修复在《新 Love Plus》自动进行；

●输入日程表的时间变成夜晚 0 点；

●彼氏力的上升量（下降量）增加；

●一部分 ToDo 事件（主要是引起 BUG 的红色 ToDo）暂时停止；

●打开短信后会自动开启第一条未读短信。



新的亲密接触方式技巧

新的亲密接触几乎推翻了之前版本的方式，向《Love Plus+》回归。不再根据人眼图标和距离选择触碰方式。而是无论点击或者轻轻划线都能增加好感度。但实际操作起来比之前的方式更难一些。体现在轻划线判定时间比较长，而触碰方式不好控制。以下是女友反应一览表：

黄色星星	触碰位置正确	好感度增加最多
红色心	轻划线位置正确	好感度增加
白色心	无反应地点	好感度增加极少
蓝色心	轻划线位置偏离	好感度减少
蓝色星星	触碰位置错误	好感度减少最多

从上表可以看出，触碰的回报高，运气好的话好感度上升很快；但风险也高，运气不好的话好感度也会降得很快；轻轻划线比较保险，但是上升的幅度很慢。所以建议在好感度一至三星的时候多使用触碰，在触碰过程中，一旦出现蓝色星星则换地方继续。等到三星以上时轻轻划线以保持好感度。将机子竖放，触碰反应会比较快。而接吻的方式没有大改变，在此就不再累述。

ステ-タス取得难点一览



本作新引入的**ステ－タス**，类似于成就系统。玩家只需要完成相应的目标就可以取得壁纸，相册图片，短信声音等各种要素。在完成后请记得在游戏的**テマイペ－ジ**文件夹中点击**－タス**才算真正取得相应成就。

对于大多数**ステ－タス**来说，需要大量的时间才可完成，比如休息日约会一百次，放学后约会 500 次等，以下针对一些较难取得的**ステ－タス**进行讲解。虽然要全部完成是几乎不可能完成的任务，但还是把能取得的成就都取得吧。

018 ~ 019	需要有较高的彼氏力，前期的接近模式需要创造较高的接吻次数。推荐最好有五次，然后至少有三个红心，就有机会进入循环和无限 KISS 模式。在有氛围的地方成功率会高一些。但是由于本作的亲密接触和亲吻难度较高，所以能不能出现还要看 RP。
024 ~ 025	全地点解禁和全地点级别 2 以上。需要平时多注意留出行动机会或者在省略模式下多刷就能达成。
027 ~ 043	是常连系列。需要点过每个店 80% 以上的东西。每下一次单用笔记一下避免重复。
048 ~ 050	是取得的リッチ数量，本作赚钱的难度相当大。虽然可以用 3DS 的 COIN 进行交换，但是要取得相应的数量还是需要很长的时间。
051 ~ 055	是连续启动系列。最高要求连续启动 365 天，也就是一年。如果这一年有某天忘了，则只能从头算起。
061 ~ 067	都是小游戏超过的点数。特别是 067 的称号，"超越凛子的人"，需要**イ－ア－ルカンフ－**+ 小游戏中，打败最终 BOSS 前超过 20 万分乱入的隐藏角色。
068 ~ 073	是完成相应的 ToDo 点数。因为 V1.1 补丁把一部分 ToDo 事件封锁了，只能等待新补丁的发布才能完成相应的要求。
074 ~ 081	是作为男女朋友度过的日子。最高要求五万天。虽然也包含省略模式的天数，不过五万天确实很苛刻，
139	要求在回想模式中看过不同季节的全部事件。
140	是在回想模式中再次接受现在女友的告白，当然，性格也必须相同。
141	是要完成回想模式全性格的表白，表白不成功等各种事件。

一些小 TIPS

●在卡带画面，向麦克风吹气，画面中的飞船会随风转动；

●回想模式妙用；

1. 改变女友性格。每个女友的第三种性格在通关一次后才能解锁，只要再通关回想模式，女友就会改变成为新的性格。

2. 可以在不同季节，根据不同性格收集 CG。

3. 完成解锁相应成就，比如 70 天内告白，第 100 天告白等成就。

4. 回想模式可以接受其他女生告白，恋人不变但是会与其他女生成为好友。

●关于料理

料理关系到女友的料理水平和便当事件，分为习得和实践两大部分。料理有五种，每个女友初期熟悉的料理是不同的。可以通过料理书学习，成功率随着料理书的价格有所不同，一般来说，辞典 > MOOK > 特集号；也可以在约会的过程中习得；而料理的成功率还与调味料有关系，极上 > 普通 > 怪しい。

●宁宁《青春的一页》通关后，可以选择打工的服装。

玩后感

《新 Love Plus》是款好游戏，《青春的一页》让女友们的形象更加丰满，更多关于细节的刻画，一些新要素都让不少玩家乐而不疲。这次更新的内容虽然回避了之前的许多 BUG，但 Konami 的补丁修复速度让人遗憾。一些解决不了的 BUG 甚至以封锁的方式敷衍过去，也不得不让玩家怀疑 Konami 的诚意。"《Love Plus》系列"处于形成口碑的关键时期，请 Konami 更多地关注游戏本身的质量，拿出诚意，避免造成品牌形象透支的结果。



阳光成员
绚世

《新 Love Plus》虽然在很多方面都有长足的进步，但由于没有控制好游戏品质，导致出现了很多 BUG，影响玩家们的游戏体验。针对这些问题，Konami 计划在 6 月中旬和 8 月末发布补丁进行修复。如今 6 月的补丁已经更新，本文将对 V1.1 补丁的变更点进行讲解并补充一些攻略资料。

更多，访问：73139.blog.163.com

PSP GAME

强袭魔女 白银之翼

萌机娘火力全开

原名
ストライクウィッチ－ズ 白银の翼

类型
射击

游戏适应人群
● 《喧哗》系列”忠实粉丝
●喜欢热血战斗的玩家

基本操作

按键	功能	按键	功能
十字键	角色移动	× 键	取消
摇杆	角色移动	L 键	更换队长
□键	随移动方向进行射击	R 键	能量技
△键	更换队形	START 键	跳过剧情(剧情界面)/ 暂停游戏
○键	固定方向射击		

游戏模式

剧情模式	在剧情模式中，玩家不但要通关，还要积攒更多的分数，因为不同的分数会使得游戏进入不同的结局，想要进入特定结局的玩家，就得好好对待咯。本模式有着无限续命的机制，无论如何都能通关，对于新手玩家比较友好。
街机模式	在此模式中，玩家能够随意组合自己的三人小队，进行闯关，取得更高的分数。
计时模式	此模式中没有杂兵，只存在 BOSS 供玩家进行自由挑战。人物中弹了不会受到伤害，但会增加 10 秒的战斗时间。取得勋章会奖励减少 1 秒时间，而不是获得分数。争取用最短的时间，打倒所有的 BOSS 吧。
训练模式	玩家可以自由选择人物和关卡进行练习，适合新手练习或者要挑战高难度的玩家进行练手。
基地探访	这个模式中会进行一些剧情的进展，但着重在于收藏。模式中玩家可以对所获得的 CG、BGM，设定稿等进行浏览，同时还有一些有趣的内容随着游戏的进行而增加。





战斗技巧

擦弹：中弹判定为队长(位于队伍中央的人物)的上半身，其他部分中弹都不会受到伤害。但即使这样，躲弹也非常困难，因为游戏分辨率不是很高，导致有时候实在无法看清，所以各位不要太纠结于这个问题了。

能量技：按下 R 键可以发动能量技，有两种情况。一种是一直按着 R 键，这样不但有蓝色魔法阵低档子弹，还会加强子弹的伤害，但能量会一直消耗。另一种就是按一下 R 键后松开，这样就只会产生蓝色魔法阵，能量也不会一直消耗。所以在战斗中，要时刻注意机娘们的能量条，避免能量耗尽而陷入尴尬的局面。

射击：因为游戏中弹幕比较夸张，所以本人比较喜爱固定射击，这样更容易打击到敌人。使用移动射击往往不容易命中敌人，使敌人越来越多，让自己陷入困境。

小组选择：每一组的风格不一样，但我比较推荐第四小组。因为这个小组直线上有火箭筒娘输出，同时还有跟踪弹娘的跟踪攻击，使得进攻端很全面，清兵和打 BOSS 效率都很高。

勋章：达到 200 个勋章后，之后的勋章会拥有更大的分值。

最高难度关卡 BOSS 的躲弹技巧

第一关

本关 BOSS 是一辆大飞机，各个击破飞机的战斗部分不难，开大招横扫就行了，只要注意一下时不时出现的小飞机就好。难点在于机头阶段，第一阶段 BOSS 会发射出红色闪电，速度很快，需要小心躲避。第二阶段的弹幕较为夸张，弹幕喷射速度快，需要玩家仔细地从弹幕的缝隙中穿过，实在不行就按下R键开大招挡掉。在后面的BOSS战中，这个方法也十分实用，由于大招没有次数限制，所以该放就放，不要吝啬。



第二关

第一部分很简单，BOSS 只会进行激光和散弹攻击，在 BOSS 头上左右晃动即可简单躲过。第二阶段的激光射击也不难，关键在于散弹的躲避。只需小心紫色慢弹夹杂的红色条形快速弹就好，但实际操作起来比较困难。第三阶段跟踪弹非常恼人，在躲弹的同时注意跟踪弹的方向，尽量往它的反方向躲，这样它的速度就会慢下来，第三阶段 BOSS 血不多，可以直接开大秒杀。

第三关

BOSS有几种攻击方式。散弹攻击中，只要上下大幅度移动即可躲避大部分。激光喷射的时候需要小心 BOSS 突然的旋转，以及越来越密集的光线攻击，由于缝隙很小，需要一些细心。第二阶段 BOSS 只有一种攻击方式，在旋转型的弹幕中躲过跟踪射击的条形弹即可。要注意的是 BOSS 在正上方的时候，建议到左下角或者右下角进行躲避。



第四关

第一阶段很简单，BOSS 只会放很散的散弹，一直射击输出就是了。第二阶段中，散弹攻击慢慢躲就好，关键是光线射击。BOSS 会不断压缩光线射击的范围，只要稍稍注意即可。

第五关

第一阶段，BOSS 会在进行光线射击的同时使用多种其他手段攻击，注意躲避不算困难。第二阶段，BOSS 头顶的条形弹速度非常快，而且几乎不间断，玩家需要在上下摇摆的时候找准比较大的缝隙进行穿越，不然的话就很容易中弹。外加上时不时参杂的散弹攻击，人物很容易就会挂掉。第三阶段没什么难度，BOSS 的两个炮筒会使用不同的攻击手段，只要不停地上下移动就可轻松躲过。第四阶段非常难。首先是黄色散弹攻击，也是厉害的攻击方式。这种散弹缝隙非常小，速度又非常快，建议大家在 BOSS 左下方或者右下方进行躲避，但即使这样，角色还是很容易中弹，这非常考验玩家们的动态视力，需要多多练习才能完美躲过。第二困难的就是跟踪的闪电攻击。当闪电攻击从两边夹击的时候，不要犹豫，赶紧开大招挡掉。只要拿下这两种攻击方式，BOSS 就是菜了。



第六关

这关 BOSS 的弹幕算是超级厚的。第一阶段的两个弹幕就压得人喘不过气。黄色弹幕找准缝隙躲过就好，比较有规律，蓝色弹幕的话尽量躲到 BOSS 的前方然后慢慢往后退，当然最省事的还是开大了，不过开完大招之后就需要考虑清楚自己要往哪躲。第二阶段有几个弹幕比较难过。一个是闪电封锁中的黄色追踪弹，人物基本上很难有地方移动，所以开大挡掉。第二个就是直线闪电加散弹，需要玩家仔细观察散弹的缝隙然后一点一点挪动，稍有不慎就会蹭到。第三个就是连续的全屏闪电攻击，因为是连续攻击，所以操控人物找到空位后慢慢跟着闪电封锁的空间进行挪动就好了，关键就是需要分辨出哪个是即将到来的闪电攻击，不然就会躲反了。濒死阶段，BOSS 还会在通常攻击中参杂连续的闪电攻击，需要多加注意。

玩后感 作为一款弹幕射击游戏，本作的综合素质不错，萌机娘们可爱，CV 也很给力，但是也掩盖不了游戏战斗场面有所不足的缺点。尤其是关卡数量过少，关卡长度略短，让人觉得有些偷工减料的嫌疑。



阳光成员
巴斯光年

本作中玩家将可以操纵十多位萌机娘进行游戏，驰骋在未来的世界中杀敌。游戏中拥有着多种结局以及大量的收藏要素，对 FANS 很有吸引力。本次的攻略以最高难度为讲解重点，提供每关 BOSS 的弹幕躲法，希望能给在最高难度下挣扎的玩家们一些帮助。

更多，访问：73139.blog.163.com



Virtua Fighter 5 FINAL SHOWDOWN

前不久移植到家用机平台的《VR战士5最终决战》（下文简称《VF5 FS》）引发了系列老FANS的对战热潮，而本作同时也凭借其超高的综合素质吸引了很多新玩家的目光。不过鉴于"《VF》系列"对初学者来说向来都是有一定门槛的，而且即使对于老玩家来说，强势回归的鹰岚和全新加入的红条Jean也都需要花费大量的时间和精力来熟悉，因此，我们力邀来自"中国VF联盟论坛（www.vfchina.net）"的两位达人老伍和Sylarnie分别撰写了鹰岚和Jean的打法心得，希望能够给广大VFer带来一些参考和帮助！

文 中国VF联盟 老伍 & Sylarnie　编 一刀　美编 一刀

VR战士5 最终决战		SEGA	格斗
多机种	Virtua Fighter 5 Final Showdown		美版
	2012年6月6日	1~2人	14.99美元/1200点MSP
	对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：12岁以上

鹰岚 相扑达人速成指南

角色概况 TAKA-ARASHI

在《VF5 FS》中，所有角色按照体重分为6个级别：超重量级、重量级、次重量级、中量级、轻量级、次轻量级，而鹰岚是惟一的超重量级选手。相对其他角色，鹰岚具有如下优势：

1）连技威力大，伤害普遍超过80，接近100（总体力值为220）。

2）鹰岚被打中后所受的连技伤害相对最小，而且无法被浮空（即使影丸的扔天投技也不能把鹰岚浮空）。被对方打中后，倒地追击一两下即可迅速起身。

3）最不容易被打出场的也是鹰岚。

4）招式性能也不错。拥有各种高率的突进技、躲避突进技以及下段二连等，此外还有伤害稳定在80的前方向投。



打法心得 TAKA-ARASHI

CHECK 1 常用技PG6P的后续变化讨论

PG6P：P被对手防住后自己加两帧，所以最速的中段6P是不错的选择。如果对手被P打中Counter，6P就会更有利，6P打中之后再择对手。如果PG后的6P对手总是选择继续防守的话，我们可以在PG后出投或是PG-2(P+K)-P。根据对手的变化来改变自己的思路是格斗游戏重要的环节。因此在通常情况下，若6P被防住，我们可以站防，也可以蹲防，但都不太保险。这里我建议33G或是2\8闪避加拆个投。先说33G，因为33本身是一个附身蹲进的动作，而G又能在起身过程中防住对手的中段攻击，因此这个复合操作可以在化解对手投技的同时躲过上中段攻击。2\8闪避加拆个投可以躲过对手第一时间的所有直线攻击和部分半回旋攻击（半回要看闪避方向，有一半几率可以闪过），在2\8的动作中，可以加拆一个投技，（本作中投技方向有：4方向投、5方向投、6方向投）只能拆掉一个，也就是当你2\8闪避加拆个投，对手如果出直线攻击、你直接闪掉，出全回旋你中招，出半回你有一半几率闪掉，出投，你有三分之一的几率拆掉。在紧张的对战中，机会瞬息万变，这样处理能够有如此稳定的回报，其实已经相当难得了。不过，假如对手看透了你的战术，他可以等你33G后再行动或是等你2\8后（如果他不出招，你的2\8就不是闪避了，是移位！）再出手打你，这种以不变应万变，可能让你防不胜防，所以《VF》讲究的就是打和择，需要不停变化、不停反应。



CHECK 2 两大主力浮空技性能分析

33P、33(P+K)：当和对手处于中距离时，鹰岚可以冒险使用这两个大威力的浮空技，它们经常可以命中试图突袭鹰岚的对手，而且一旦打中，可以接威力在100以上的连技。

33P或33(P+K)后，接PG（这里按下G可以中断之后的所有以P开始的派生连技，比如PPP、PP6P等）43P、6KPP。这个连技非常实用，且威力很大。33P或33(P+K)无论是否Counter命中对手，这套连技都能成功。

当鹰岚的33P或33(P+K)控制住中距离时，你会发现处在中距离的对手变得缩手缩脚起来，因为他可能会想防住你的33P或33(P+K)后再给以确定反击。那么这时，鹰岚可以变招主动进攻，因为对手有想防的念头时，就是你处于了主动。上去出投技，或2(P+K)P(下段二连击，威力不小)皆可。



CHECK 3 活用4(P+K)P是实力进阶之道

4(P+K)P：这招个人认为是鹰岚较王道的招式。两下都是纯中段且第二下可延时出招，第一下打中第二下就算慢出一样命中对手。打中后连技4(P+K)P-1PP-6(P+K)PP成立，伤血不小。活用4(P+K)P可以使鹰岚的实力迈上新台阶。上面讲到PG-6P如果被对手防住后，若对手出招且自己闪避成功，此时第一时间出4(P+K)P，对手要强行和鹰岚抢招的话，肯定是被侧面Counter命中（即蓝光状态）并浮空。如此反复多次后，你可以看见当你闪避成功后，对手或许会采用站防状态，试图防住你的4(P+K)P，这时你可以出投（鹰岚有威力80的6方向投）。你也可以闪避成功后4(P+K)，看到打中后目押再按第二下P；如果4(P+K)被防住，那么收住第二下P改为出投；如果你4(P+K)被防后收手出投被对手打，下次4(P+K)被防你仍可以慢出第二下P，这时对手很难判断你的行动，就算防住4(P+K)，仍会中第二下慢出的P；因为他思考你会收手出投。当4(P+K)P第二下慢出的P对手也要防或闪避时，变化就很多了，但主动仍在我方。通过上面的分析，大家应该能够感受到这套战术的效果，而笔者自己也是在发现活用4(P+K)P的成效后，鹰岚的胜率才真正开始提高。



但要注意的是，一旦4(P+K)P两下都被防住，是会被确反的，有一定风险的。此外，很多角色有二连技或三连技，闪避开对手二连技的第一下出4(P+K)的话，有可能会被二连技的第二下Counter命中。原因在于固定二连技通常第二下有跟踪效果，闪避成功，但第二下攻击会如影随形，这时就要谨慎使用4(P+K)。建议连闪两下或是闪避第一击成功后点P拼招（选择拼招的话，一定要知道对手招式的弱点，若他第二下是上段，就可以拼其下段，争取Counter命中），当然，也可以闪避后选择防守对手的第二下攻击，进而得到有利帧数再进行下一步的择打。要特别注意的是，红条Jean拥有不少可跟踪二连技，与其对阵时需要格外小心。

更多，访问：73139.blog.163.com

CHECK 4 简单有效的墙壁二择

嬴岚把对手逼到角落或墙壁处时，有一个简单实用的二择，即 PG46P 或 PG41236(P+G)。具体探讨如下：

PG46P：P 后对方防住自己加两帧，之后第一时间的 46P 是强力中段，速度快，而且能把对手推到墙上。此时连技 PG46P–43P(P+K+G)–(P+K)–6KPP 成立。对手若是重量级的话，PG46P–43P(P+K+G)–(P+K)–(K+G)P 成立。威力大且连技简单。如果对手在你 PG 后选择老老实实地防御你之后的 46P，你就可以使用 PG41236(P+G) 了，41236(P+G) 是强力的墙壁投。如果对手知道你会采用这套以 P 起始的套路，他可能会出下段技来扼制你，那么你可以直接出 46P 来抢招。



如果对手使用闪避加拆前方向投，那么下次你可以慢点再出招，因为闪避失败的对手会面临你新一轮的主动择。

结语 嬴岚在与对手拉开距离时，对方若试图近身，则需面对鹰岚的各种突进技的威胁，而且鹰岚的攻击距离是很不错的。此外，44(P+K) 可以躲开对手的攻击再给予头撞。威力大，不时可以一用，一旦打中，强力连技 44(P+K)–43P–6KPP 成立。不过鹰岚的缺点也很明显，许多招式被防御后会形成各种确反。双方同时行动的情况下不能乱拼招，若要拼的话，最好是闪开对方攻击得到有利帧后再出招。总之，嬴岚可谓优缺点明显，大家需要在实战中不断磨练。这篇小小的入门心得，若能给大家带来些提示，笔者会感到非常欣慰。同时，希望大家在《VF5 FS》中玩得开心，享受《VF》带给我们的快乐！

Jean 空手道进阶手册

角色概况 Jean

儿时的红条 Jean 与 Lion 是玩伴亦对手，而他选择的是与 Lion 那变化多端的螳螂拳完全不同的流派——空手道，以一击威力见长的拳法。而在游戏中，空手道的精髓也被 Jean 发挥得淋漓尽致，招招力道十足、刚猛异常，让对手在防守时也充满了随时被攻破的恐惧。

Jean 自从登场以来就拥有不低的人气，角色性能是众多玩家选择他的原因之一，在所有角色中，他拥有最多的蓄力技，打击技丰富且伤害高。Jean 的招数不需要结城晶那样的高难度操作，但威力却有过之而无不及。

Jean 是除了超重量级的鹰岚和重量级的沃尔夫、杰弗里之外最重的，也就是次重量级里最重的角色。对手们有一部分连段对 Jean 来说并不成立，这一定程度上提高了 Jean 的防御性能。

打法心得 Jean

CHECK 1 近战搏杀及中距离战斗的打法概述

Jean 的主力技特点明显，近距离围绕前拳～上段回し蹴り（PK）、手刀切り（4P）、红染手（4KP 可蓄力）和凯旋红蹴击（6PPK）来制定战术。虽然不多，但是每一招的性能都很好，发生速度也很快，在对战招数速度较快的角色时不会处于下风。前拳～上段回し蹴り（PK）击中对手之后，红染手（4KP）和中段～上段回し蹴り（3KK），



能对不利时选择急退的对手造成不小威胁，而刀切り（4P）和凯旋红蹴击（6PPK）又会让对手在移位或拼招间犹豫不定。此外，在七曜转炼击（46P+K 被防时 KPPKPK）的上段破防威胁之下，对手在近距离对战时不敢处于完全静止防守状态。

一旦双方处于中距离，Jean 便可发挥其最大优势，灵魂技逆正拳突き（66P）和挂け打つ（46PK）还有纵猿臂（33P），发生快、判定强。中距离的胴回し回转蹴り（46K+G）也能发挥相当好的作用，击中对手之后，对手会处于摇杆状态，这时候可以根据对手摇杆的速度和摇杆之后的反应，选择中段打击技或投技来追击对手。

CHECK 2 核心技逆正拳突き 66P 的使用诀窍

值得一提的是，逆正拳突き（66P）在打中对手之后，对手会处于一个“特殊崩坏”的状态。简单来说，就是此后的任何招数，只要命中，都会被算作是 Counter 判定。在实际对战中，此时对手能做的只有两件事，蹲防或站防。而我们所需要做的，就是打他蹲，或者打他站。对手一旦被逆正拳突き（66P）击中，把握住优势，可以考虑继续逆正拳突き（66P）。如果击中，对方会朝后倒，此时纵猿臂～转回膝蹴り（33PK）可以形成确定追击，这是针对对手在蹲防的情况下使用。如果对手选择站防，那么下段～上段回し蹴り（2KK）或者七曜转炼击（46P+K 被防时 KPPKPK）会让他怀念之前丢失的血量。

按说如此犀利的招数，在被防的情况下应该会让 Jean 处于非常被动的地位。但事实上，逆正拳突き被防住后，只是在帧数上有微小的不利，而且双方会被弹开至中距离，如果对手急于反击，用挂け打つ（46PK）和胴回し回转蹴り（46K+G）来伺候他是不错的选择。



不过需要注意的是，在对付一些同样拥有快速中段技能的选手（如 Lion、Jacky、Brad、结城等，当然也包括 Jean 自己）时并不能占到太多的便宜，所以使用的时候还是需要谨慎思考再做行动。相对的，在对于速度比较慢的重量级和超重量级角色时，这些招数所能发挥的威力是超乎想象的。

CHECK 3 对战超重量级鹰岚时的特殊打法

需要特别说明一下，在对战鹰岚时，红染手（4KP 可蓄力）和手刀切り～后蹴り（4PK）一旦击中对手，此时最速的纵猿臂～转回膝蹴り（33PK）是能够确认造成伤害的（其余角色均不成立）。所以在对战鹰岚时这两招便成为最主要的手段，低风险却能收到不错的回报。此外由于很多对其他人有效的连技用在鹰岚身上不成立，这两招的重要性显得更为重要了，大家可以围绕它们制定战术。



CHECK 4 如何应对下段攻击手段较强的角色

Jean 在对阵那些拥有快速下段回旋技的角色（如 Lion, Jacky, Sarah 等）时，可以比较主动地防御下段攻击，防住之后山崩し（6K）能形成稳定的至少半血的连段。Jean 的中上段招数与他们不相上下，比较缺乏的就是下段的骚扰技。莲华刈摘み（2K+G) 与下剃ぎ手刀（1P）虽然在通常状态下显得有些乏力，但一旦对手被逼至墙边时，这两招的任何一招，都能使对方在被击中之后出现短暂的防御不能状态，利用两手突き（66P+K）来给对手以最大伤害的打击吧！此外，防住对手下段攻击并还以如此高伤害的连段之后，会给对手造成巨大的心理阴影，在意识上击垮对手。



Jean 压制对手起身也相当霸道，红染手（4KP）和刀切り～后蹴り（4PK）击中倒地之后配合红莲炎狱蹴り（6K+G 蓄力）的压制，对手就算和 Jean 拉开成中距离也依然处于被压制的不利状态。

CHECK 5 Jean常用高效连技推荐

普通连推荐：

山崩し（6K）– 前拳（P）– 猿臂红奈落（2P+K）– 挂け打つ（46PK）

山崩し（6K）– 红云二段膝蹴り（9K+G）– 猿臂红奈落（2P+K）– 挂け打つ（46PK）

猿臂红奈落（2P+K）– 红云二段膝蹴り（9K+G）– 纵猿臂～转回膝蹴り（33PK）

上げ突き（3P+K）– 前冲 – 前拳（P）– 红阳月突（4KKP）

墙壁连推荐：

两手突き(66P+K)– 野雷(1P+K)– 前拳（P）– 多段首蹴り（3K+G）– 手刀切り～後蹴り(4PK)– 红染手(4KP)– 胴回し回转蹴り（46K+G）

结语 Jean 的优点很明显，威力大，速度快，判定强。[illegible]大威力的招数，并不会带来多大的风险。然而 Jean 的弱点也很明显，相对那些动作变幻无常的角色，他的招数大都直来直去，缺乏骚扰性。下段技能的匮乏，也使得使用者需要在其中上段的高性能招数上扩大自己的优势。能否运用好纵猿臂（33P）之后的各种技巧，七曜转炼击（46P+K 被防时 KPPKPK）和逆正拳突き(66P)，会是 Jean 的关键所在。也正是这几招让 Jean 在对战时能够让对方处于静或动之间难以抉择。

以上是在下的一些 Jean 的使用心得，也仅仅是一次抛砖引玉。希望能有更多的人能参与到《VR 战士 5 最终决战》中来。只有当参与到其中，不断练习，不断深入理解，才能逐渐体会其中乐趣所在，到时候便会发现一切都相当美妙，难以言喻。

更多，访问：73139.blog.163.com

ポケットモンスター ブラック2 / ポケットモンスター ホワイト2

文 洛克&宇宙人 美编 anubis

口袋妖怪 黑・白2	Nintendo	角色扮演
NDS	ポケットモンスターブラック2・ホワイト2	日版
	2012年6月23日 / 1人	4800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

虽然《口袋妖怪 黑・白》已制作了接近 20 页篇幅的内容，但对于动辄数百小时的本作来说，这分量必然无法囊括全部资料。本期就由洛克联手宇宙人一同为大家对本作进行补完，包括简明恋爱指南、全电影剧本攻略等实用内容，至此这款作品的研究也就此完结，如果在游戏中遇到什么问题，欢迎来信至 ucg@ucg.cn 讨论~

关于隐藏洞穴

隐藏洞穴“隠し穴”是本作新增的隐藏要素之一，第一次进入 5 号公路的时候小铃会为我们介绍隐藏洞穴。洞穴的位置无一例外隐藏在树丛中，如果发现 4 棵树之间的空隙被填满了，那这个地方就是隐藏洞穴的所在地。走到这些树下方调查一下就能进入。

隐藏洞穴分布在世界各地，进去之后一般能遇到精灵或找到一个道具，注意有部分道具虽然隐藏了起来，但位置是不变的。而出现的精灵必定为梦特性。搜索了隐藏洞穴之后，移动一定步数之后洞穴会随机刷新，所以每隔一段时间可以再去这些洞穴中探索一下。

值得一提的是，洞穴中的精灵可以用 S/L 来刷等级以及个体值，但是性别和种族是固定的。

全隐藏洞穴位置

1. サンギ牧场

牧场深处，曾经赶走等离子团的地方右边能找到一条小河，冲浪到对岸便能找到。

2.2 号公路

从**サンヨウシティ**往南走进入道路，砍树之后从南边的阶段下去，到尽头往左走就能看到。

3.3 号公路

从**シッポウシティ**入口外面的桥上使用冲浪往北走，对岸上有一块小空地，空地上的树木间能找到入口。

4.3 号公路

过桥之后往北走，直到看见一对面向左边的双子挑战者，从她们身后的树林中能找到。

5. ヤグルマの森

进入**ヤグルマの森**（不换区），下方的楼梯登上很多岩石的高地，右上角的树木丛中找到。

6. ヤグルマの森

进入**ヤグルマの**森的第二个区域，竖直平行的两条桥的位置，过桥后从右边围栏的开口处进去，然后在里面最深处找到下河的地方，用冲浪穿过两座桥之后上岸就能见到。

7.5 号公路

从**ライモンシティ**西走进入公路之后，往上走就能见到。（小铃带我们去找的地方）

8.6 号公路

从**ホドモエシティ**进入西行进入 6 号公路，过桥之后往上走就能见到（附近有一个带着鸭仔帽，可无限挑战的训练员）。

9.6 号公路

在电气石山洞外面的小河使用冲浪，来到**フキヨセの**洞穴外面就能发现。

10.7 号公路

フキヨセシティ往北走，高架木桥附近屋子旁边的树丛中能找到入口。

11.9 号公路

从**ソウリュウシティ**往西出发，光头和飞车党并排站着的位置前面。

12.13 号公路

カゴメタウン进入 13 号公路，砍倒两棵树之后（没有居合斩绕过去也行），树左下的位置就能找到。

13.13 号公路

从**セイガイハシティ**进入巨大洞穴，从洞穴最南边的出口来到 13 号公路，深处有一条连接到海滩的阶梯，阶梯上面的树丛中就能找到。

14.22 号公路

从**セイガイハシティ**进入 22 号公路，登上楼梯走到最上方就能看到，如果要进去则要利用巨大山洞外面的木板小路返回来。

15. 巨大洞穴

从巨大洞穴进入之前等离子团战舰停泊的森林，洞穴的出口直走就能见到。

16. ほうじょうの社

从**ブラックシティ**东北边出口进入 14 号公路，利用冲浪和攀瀑找到**ほうじょうの社**（具体位置在刚刚进来 14 号公路的入口正上方）。进去之后往北经过两个小阶梯之后会见到带红色帽子的训练员，此时画面右上角的树丛中就能看到。

17. ほうじょうの社

深处的祠（类似小屋的东西）右边的小湖冲浪过去，湖的上面能看到。

18. 迷いの森

从**ライモンシティ**东边的 16 号公路能找到森林，进入森林之后往北走，来到一个广阔的空间右上角就能找到。

19.18 号公路

冲浪抵达最西边的岛屿之后，蓝色小屋（里面能回复 HP）西边楼梯下面的树丛中能找到。

20.23 号公路

从巨大山洞出来，进入冠军之路之前，在高地上往南走。能用居合斩破坏的树下方。

恋爱剧情

恋爱约会同样是本作新增要素之一，在**ライモンシティ**的电气道馆外的花圃附近能够捡到一个手机，这个就是一切的开端。捡起了这个手机之后会马上收到电话，原来是失主打来的，因为对方比较忙，所以她（如果玩家选择女生则对方是男性）只能委托主人公先保管好这个手机，以后有机会再还给她。

自此之后玩家只要去到特定的地点就会收到对方打来的电话。整个伊修地图上有 15 个地点能收到电话，这些地点都是精确到一格的，具体位置可参照 80~83 页底下的图片。当收到 10 个电话之后（即 15 个地点找出其中 10 个），对方就会约你去**ライモンシティ**的摩天轮见面，并且将手机交还给她。见面之后跟她交换了联系方式后她就离开了（居然不顺道坐一会摩天轮）。之后恋爱长跑就开始了……

此后就要开始主动打电话给对方了，前面之所以说是爱情长跑是因为如果你要打通电话，还是只能去这 15 个地区（不用精确到格子），而且这 15 个地方只有随机 3 个能够打电话给她，没信号的地方通讯录上看不到她的名字（女的名为ルリ、男的名为テツ）。

更多，访问：73139.blog.163.com
©2012 Pokémon. (c)1995-2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

可能出现的精灵以及相关数据				
全国图鉴编号	精灵	译名	特性	出现地点（以上述地点编号为准）
012	巴大蝴	バタフリー	有色眼镜	6（白2限定）
015	大针蜂	スピアー	狙击手	6（黑2限定）
029	尼多兰	ニドラン♀	紧张	2
032	尼多郎	ニドラン♂	紧张	2
035	皮皮	ピッピ	同伴守护	15
037	六尾	ロコン	干旱	16
048	毛球	コンパン	逃足	3
055	可达鸭	ゴルダック	轻快	17、20
061	蚊香蛙	ニョロゾ	轻快	5
089	臭臭泥	ベトベトン	毒手	11
099	巨钳蟹	キングラー	振奋	19
114	蔓藤怪	モンジャラ	再生力	12
127	大甲	カイロス	自信过剩	18（黑2限定）
132	百变怪	メタモン	替代物	15
149	快龙	カイリュー	鳞甲	19
183	玛莉露	マリル	草食	1
198	黑乌鸦	ヤミカラス	恶作剧之心	6
206	土龙	ノコッチ	颤抖	1、8
207	镰刀天蝎	グライガー	免疫	20
210	布鲁皇	グランブル	颤抖	2
214	赫拉克罗斯	ヘラクロス	自信过剩	18（白2限定）
215	狃拉	ニューラ	恶习	15
222	太阳珊瑚	サニーゴ	再生力	19
271	莲叶河童	ハスブレロ	自我中心	3
279	大嘴鸥	ペリッパー	接雨盘	14
286	蘑菇袋鼠	キノガッサ	技师	6
297	相扑怪	ハリテヤマ	振奋	5
299	朝北鼻	ノズパス	沙之力	9

全国图鉴编号	精灵	译名	特性	出现地点（以上述地点编号为准）
308	瑜伽王	チャーレム	心灵感应	5
310	雷电犬	ライボルト	负极	4
333	小云雀	チルット	自然回复	17
335	杀手兔	ザングース	毒暴走	10、20
336	饭匙蛇	ハブネーク	穿透	10、20
359	灾兽	アブソル	正义之心	20
363	波波海象	タマザラシ	迟钝	13
371	宝贝龙	タツベイ	振奋	5
375	合金怪	メタング	轻金属	15
400	呆河狸	ビーダル	喜怒无常	3
415	三合一蜂巢	ミツハニー	紧张	18
417	电栗鼠	パチリス	蓄电	4
425	气球鬼	フワンテ	热暴走	13
436	古铜镜	ドーミラー	重金属	16
441	音符鹦鹉	ペラップ	鸠胸	19
451	毒蝎	スコルピ	明锐目光	12
505	警戒鼠	ミルホッグ	分析	2、10
507	哈迪拉犬	ハーデリア	肝魂	1
510	金钱猫	レパルダス	恶作剧之心	7、11
523	雷斑马	ゼブライカ	食草	4
527	毛球蝠	コロモリ	单纯	8
542	叶娘蚕	ハハコモリ	防尘	18
569	废箱怪	ダストダス	诱爆	11
572	奇拉米	チラーミィ	连携技能	7
590	投球菇	タマゲタケ	再生力	7、8、12
591	头桶菇	モロバレル	再生力	5、14、16
613	雪熊宝宝	クマシュン	颤抖	10
619	功夫鼬	コジョフー	舍身	14
626	爆蛮牛	バッフロン	隔音	11

自然保护区



当伊修地区的图鉴收集到297只（编号298及以后的可以不用收集）之后到**カノコタウン**找阿良良木博士，她就会给主人公一份**きょかしょ**，有了这个就能从**フキヨセシティ**的飞机场前往自然保护区了。自然保护区的范围不大，能捡到的道具也只有3个。树林中间能找到一只Lv.60的极品**オノノクス**。要离开保护区只要跟飞机旁边的风璐对话即可。

保护区中出现的怪物：**コノハナ、チルタリス、ゴルダック、ヨルノズク、キリンリキ、オノンド、カクレオン、タブンネ、ノコッチ、ダ－テング**

高端连接任务解析



虽然在《黑・白》高端连接中就存在不少任务，但因为没有单机部分的任务导致国内大多数玩家无福享受幽谷能量带来的好处。因此本次加入的单机任务可谓是众望所归了，虽然完成任务能获得不少好东西，但完成的过程非常无聊，而且因为时间限制的关系在途中是别指望能通过看动画什么的“消遣”了。OK，下面让我们一起看看任务的详细说明。

领取任务

通常来说，在获得C齿轮后各位就可以进行任务了，不过因为那时候可行动的范围较少，有些任务无法完成或领取，而且前期没有多余的闲钱购买大量喷雾剂，因此建议各位将流程进行到二周目再清任务，领取任务的步骤如下：

①打开C齿轮，选择右上角黄色图标的“WIRELESS”，再点击左边的“**ハイリンク**”进入高端连接区域；

②来到中间的广场，调查广场中间的梦幻树便能进入领取任务界面，第一个任务固定是“收集树果”，要求玩家在限定时间（3分钟）内收集到（5个）规定数量的树果，之后一旁的老爷爷会告诉你完成的方法；

③树果会以发光点的形式存在于地图的全区域内（随机分布），等时间结束之后无论是否满足收集条件，再次调查梦幻树便能领取之后的任务。注意，有一些任务需要玩家到指定地点和特定角色对话才能开启。

每次通完电话之后,3个信号点会刷新一次，在同一地方也有可能可以连续打电话给对方。

再次通20次电话之后，对方就会约主人公出来乘坐摩天轮。之后每天就都可以打电话约她到摩天轮见面（可以修改NDS上的日期见面），之后还能用任意一只精灵跟她交换梦特性的精灵。

可交换精灵

ルリ		
全国编号	名称	持有物
052	ニャース	ふしぎなアメ
202	ソーナンス	いかりまんじゅう
280	ラルトス	フエンせんべい
410	タテトプス	もりのヨウカン
111	サイホーン	ふしぎなアメ
422	カラナクシ	もりのヨウカン
303	クチート	フエンせんべい
442	ミカルゲ	もりのヨウカン
143	カビゴン	ふしぎなアメ
216	ヒメグマ	いかりまんじゅう
327	パッチール	フエンせんべい
175	トゲピー	いかりまんじゅう

テツ		
全国编号	名称	持有物
056	マンキー	ふしぎなアメ
202	ソーナンス	いかりまんじゅう
280	ラルトス	フエンせんべい
408	ズガイドス	もりのヨウカン
111	サイホーン	ふしぎなアメ
422	カラナクシ	もりのヨウカン
302	ヤミラミ	フエンせんべい
442	ミカルゲ	もりのヨウカン
143	カビゴン	ふしぎなアメ
231	ゴマゾウ	いかりまんじゅう
327	パッチール	フエンせんべい
175	トゲピー	いかりまんじゅう

注：上表为两人交换精灵的顺序，12只一循环。所有精灵等级固定Lv.50。技能是该精灵Lv.50时能学会的最新技能。

更多，访问：73139.blog.163.com

幽谷能量

完成任务后调查梦幻树，选择第二项“デルパワ－を 受け取る”便可选择登陆的幽谷能量，能量的作用分为几种，例如回复精灵的体力、提高经验、购物时能得到优惠等等，对冒险可谓是百利而无一害。成功登陆之后，只要点击下屏C齿轮中间的长条便能启动幽谷能量，发动效果需要消耗通过完成任务获得的能量宝珠（デルダマ），此外各位要注意能量并不是无限发动的，每种能量都有时间限制。

值得一提的是，虽然能量宝珠（デルダマ）只能通过完成任务获得，但超额完成任务可得到额外的宝珠作为奖励，因此在完成任务后如果还有剩余时间，最好再去附近搜索一下。

注意事项

虽然游戏中的任务数量繁多，但细分之后也无非是探索、寻人、敲钟等几种模式，限于篇幅关系本文中就不再详细说明每种任务怎么做（全部任务说过去至少要占据几页篇幅），而是以大类的形式简单介绍。不过在任务开始前还是先说一下所有任务共通的注意事项——时间。

接受任务后任务所限制的时间便会进入倒计时，比较坑爹的是这个时间完全不等人，无论玩家在游戏中做什么时间都会流逝。除了基本的进入战斗、切换场景和打开菜单，即使将机器合上时间也同样会流逝。因此任务的时间还是相当紧凑，接受任务后请不要做多余的事情，除了必须使用喷雾剂避免遭遇野生精灵，也不要在一些能碰上重复挑战的训练师附近行动，免得进入训练师战浪费时间。

探索

该类任务大多要求玩家寻找特定物品和特定精灵，物品比较好办，这些物品会以发光点的形式随机出现在大地图上，当玩家碰到发光点即可获得物品，只要不断使用喷雾剂骑着车便可快速完成任务。至于寻找精灵的任务就比较头疼了，这些任务大多要求玩家在摇动的草丛中遇到精灵，之后无论是击倒还是捕获都能算入积分中。由于自行车速度过快很容易忽视这种草丛，建议各位还是老老实实用跑的搜索，好在这类任务要求的目标数量不多，因此完成起来也没有多大困难。值得一提的是，在寻找碎片（二周目开启）和石头（在电气石洞穴对话获得）的任务中能大量获得各类碎片和进化石。



寻人

这种任务无非是要玩家寻找分布在世界各地的角色，迷路的孩子和敌人在城镇和野外均可遇到，需要你购买物品的销售员会集中在城镇中出现。和这些NPC对话即可计入积分，其中战斗任务要求玩家战胜对手，每战斗一次敌人的等级均会提升。

不过对国内玩家来说，该类任务中最困难的莫过于后期的记忆测试了，这种任务要求玩家根据提示选择答案，日文不好的还是无视这种任务吧……

敲钟

任务目的很简单——爬上天堂之塔顶端敲响大钟即可，不过因为连续鸣钟不计入积分，必须重新爬一次塔才行，因此时间也是相当紧凑的。除了喷雾剂外，记得带上逃脱绳或会飞天的精灵。



N的精灵

相信大家都忘不掉在流程中获得的那头索罗亚吧，当玩家和前作进行通信后，除了能在游戏中看到相关回忆剧情外，还能够在特定的地点捕捉到N所解放的精灵。N的精灵的特点是个体值全是30（最高31），属于比较容易入手的高个体值精灵。

地点	出现精灵	性格
2番道路	驹驹猫（チョロネコ）	胆小（おくびょう）
ヤグルマの森	豆鸠（マメパト）	胆小
ヤグルマの森	音波蝌蚪（オタマロ）	保守（ひかえめ）
ヤグルマの森	扶木小子（ドッコラー）	马虎（うっかりや）
リゾートデザート	沙鳄鱼（メグロコ）	坦诚（すなお）
リゾートデザート	达摩娃娃（ダルマッカ）	天真（むじゃき）
リゾートデザート	愣头蜥蜴（ズルッグ）	无虑（のうてんき）
リゾートデザート	辛波拉（シンボラー）	温顺（おとなしい）
リゾートデザート	达摩狒狒（ヒヒダルマ）	沉着（おだやか）
电气石の洞穴	猎捕岩（ガントル）	天真
电气石の洞穴	小电蛛（バチュル）	坦诚
电气石の洞穴	钢齿轮（ギアル）	马虎
电气石の洞穴	铁刺种子（テッシード）	害羞（てれや）
ホドモエシティ	佐罗亚（ゾロア）	急噪（せっかち）
地下水脉の穴	毛球蝠（コロモリ）	胆小

战斗地下铁

剧情进行到**ライモンシティ**市的时候就可以和另一个性别的主角组队和车长战斗，胜利后开启战斗地下铁。和前作一样，玩家可以在多个模式下乘坐地铁挑战电脑派出的训练师，连胜次数达到一定程度后就可以挑战当前模式的最后首领，完成后可获得BP奖励。

在战斗地下铁中出场的精灵被限定为50级，同时泽克罗姆（**ゼクロム**）和莱希拉姆（**レシラム**）等神兽都不能使用，因此请尽量派出学会大部分主力技能，且打击面广、没有多少明显弱点的精灵参战。每次战斗后会回复HP和PP，7连胜后算完成一周。普通模式要完成3周才能见到BOSS，完成后出现超级模式，超级模式要完成7周才能









更多，访问：73139.blog.163.com

见到最后的 BOSS。

シングルトレイン（单人战）：1 对 1 战斗，最后车长为诺波利（**ノボリ**）。普通模式下阵容为废箱怪(**ダストダス**)，岩宫蟹（**イワパレス**）和复合齿轮（**ギギギアル**）。超级模式下阵容为吊灯鬼（**シャンデラ**），戟牙龙（**オノノクス**），钢钻鼹鼠（**ドリュウズ**）。

ダブルトレイン（双人战）：2 对 2 战斗，最后车长为库达里（**クダリ**）。普通模式下阵容为废箱怪，岩宫蟹，复合齿轮和**アイアント**。超级模式下阵容为吊灯鬼，戟牙龙，电鳗王（**シビルドン**），钢钻鼹鼠。

マルチトレイン（团体战）：双人进行的 2 对 2 战斗。最后车长为诺波利和库达里。普通模式下阵容为废箱怪，电狼蛛（**デンチュラ**），复合齿轮和**アイアント**。超级模式下阵容为霸空祖鸟（**アーケオス**），戟牙龙，电鳗王，钢钻鼹鼠。



世界竞标赛

PWT 是本作的新增区域，是口袋妖怪世界竞标赛的简称。处于程萌市（**ホドモエシティ**）下方，剧情流程中会必定在这里进行一场战斗，游戏在这里提供了多种联赛和竞技方式给大家选择挑战。同时多个方便的 NPC 也被设置在了场景周边，可以说这里是通关后玩对战的最佳场所。

PWT 最大的魅力在于玩家可以在比赛中挑战之前作品中的角色，这些馆长都实力强劲，配招和道具都会让流程中用等级碾压的人刮目相看。此外满足条件后还会让前几作的冠军也在这个联赛中登场，包括大家最熟悉的红和绿，也就是动画里小智和小茂的原型。

准备好自己的队伍后和最上方的前台对话就可以选择联赛进行挑战了，每个联赛都可以用单人、双人、三人和转轮四种对战方式挑战。同时进入后根据模式会限制玩家的最大等级，下面介绍下所有联赛模式。

比赛	规则
程萌联赛（ホドモエトーナメント）	固定25级，流程剧情中进行的就是这个联赛
常规联赛（レンタルトーナメント）	玩家要从系统提供的6个精灵中挑选3～6个来进行挑战
混合联赛（ミックストーナメント）	战斗前可选择对方的一个精灵，双方互换后开战。
下载联赛（ダウンロード）	在绿NPC左边的电脑上可下载官方提供的队伍，7月可下到的是2012年官方大赛的一些冠军队伍
伊修首领联赛（イッシュリーダーズトーナメント）	限定50级，这里的对手都是本作内的馆长，获胜后会出现4个其他地区的联赛
地方首领联赛（地方トーナメント）	限定50级，有前4个世代为名的联赛，分别为“关东（カントー）”、“城都（ジョウト）”、“芳缘（ホウエン）”和“新奥（シンオウ）”，在联赛中会遭遇前几作的馆长，胜利后出现世界联赛和属性联赛
世界联赛（ワールドトーナメント）	限定50级，在里面会随机遭遇到所有的馆长，同时随着胜利次数增加还可以遭遇到一些隐藏的强力人物。比如坂木和渡等，在这里获得10次胜利后可挑战冠军联赛
系别专家联赛（タイプエキスパートトーナメント）	系别为主的联赛，限定50级。选定大赛后会让玩家选系，之后只能用和玩家选定的系相同的精灵（比如选了龙系只能用龙系的精灵）
冠军联赛（チャンピオンズトーナメント）	最强的冠军联赛，在这里可以挑战前几代的冠军，玩家将见到让人熟悉的各地冠军
常规大师联赛（レンタルマスタートーナメント）	将左边的常规联赛和右边的地方联赛全通过后出现。游戏规则和常规联赛一样，但是选手内会有各地的馆长
混合大师联赛（ミックスマスタートーナメント）	将左边的混合联赛和右边的地方联赛全通过后出现。游戏规则和混合联赛一样，但是选手内会有各地的馆长

口袋电影院

口袋电影院位于立涌市（**タチワキシティ**）上方，剧情中会让玩家出演一场电影，而之后可以去拍电影。初期可选的剧本都是每场戏的最初剧本，根据完成情况会有三种评价：成功、失败和怪异。只有在每个剧本内达成特定的条件才能够达到成功和怪异的评价。同时只有取得成功评价才会出现新剧本。

同一个剧本拍摄成功后可以选择自己的精灵当主角，出场的精灵在电影播出后会成为明星，战斗中出场后头上会冒出一颗星星。此外电影成功后还可以挑战怪异结局，很多剧本中用自己的精灵来挑战会比较方便，怪异结局也能让票房逐步飙升。注意只有在选对台词的基础上完成剧本才能够让拍出的电影大卖。男女主角的台词在语气上会有变化，也就是一些日文单词会有不同。完成全部的电影拍摄后场地中央会竖起雕像来歌颂主角，同时主角也可以进入演员专用更衣室。



破竹男（ハチクマン）

正常结局条件：每回合都击倒敌人

怪异结局条件：在 1 回合内决不出胜负（用蓄力技或飞天）

台词选择：望むどころだ!

解说：最初的剧本，也是剧情里遭遇的剧本。玩家只要在每回合内都将敌人一击倒就可以了。第一次用格斗系攻击，第二次用冰系的攻击都能将对手一击干掉。

破竹男的逆袭（ハチクマンの逆袭）

正常结局条件：5 回合内活下来，同时不能击倒对手

怪异结局条件：5 回合内击倒对手

台词选择：何でよ!？/なぜだっ!？

解说：目标是在 5 个镜头内活下来且不能击倒对手。所以卢卡利奥只能用守护（**まもる**）来防止对手的攻击，不要贸然用攻击技能。然后会出现台词选择，虽然选前两个都可以，但只有选第二个才符合剧情，不会让观众无聊。

破竹男的逆袭 2

正常结局条件：15 回合内击倒 H1

怪异结局条件：15 回合内活下来

台词选择：いくぞっ!/いくわよっ!



11 号公路



12 号公路



13 号公路



14 号公路

更多，访问：73139.blog.163.com

解说：在15回合内击倒H1。第一回合用攻击技能，将H1打退后对方会换上勇武秃鹫（パルジ－ナ）。然后用格斗系技能将佐罗亚克（ゾロアーク）打回原形，接着第一个卢卡利奥会被对方火焰打倒。下一只出场后先用格斗系技能将佐罗亚克击倒，然后一直用连续切（れんぞくぎり）消灭H1。

Full Metal Cop

正常结局条件：5回合内我方全灭
怪异结局条件：5回合内生存下来
台词选择：やられはしない!
解说：票房5000亿后才会出现的剧本。第一个剧本内一直用一个技能即可，就算用偷袭（だましうち）也打不死对方。

Full Metal Cop2

正常结局条件：8回合内我方全灭
怪异结局条件：8回合内生存下来
台词选择：强がりを!
解说：用するぎのまい提升攻击力后用瓦割（かわらわり），这样自己会直接被返死。

Full Metal Cop3

正常结局条件：10回合内我方全灭
怪异结局条件：10回合内生存下来
台词选择：かかってきな! /それはどうかな?
解说：我方三只纽拉要被对方的一只小毛虫干掉……首先用晴空万里（にほんばれ），然后会选择台词。选对后对方会用忍耐（こらえる），这个时候用燕返（つばめがえし）将对方打到空血。这样它的攻击就能秒人了。然后不断切换怪物让它打，直到剩下第一只纽拉，不断用にほんばれ等死吧。

Full Metal Cop4

正常结局条件：20回合内我方全灭
怪异结局条件：20回合内生存下来
台词选择：胜负! /时代迟れ～
解说：先用虚张声势（いばる）提升对方的攻击力，然后用换人大法让我方死完，留最后的狃拉可以用格斗系技能攻击，造成不了多少伤害。

侵略者

正常结局条件：7回合内击倒利古雷（リグレ－），不能击倒别的对手
怪异结局条件：击倒地滚岩（ダンゴロ）
台词选择：ここでくい止めるぞ!
解说：一开始用吼叫（ほえる）让对方换上利古雷，然后用恶系技能攻击。



侵略者 Episode2

正常结局条件：8回合内用电磁炮击倒U1
怪异结局条件：用电磁炮以外的技能击倒U1
台词选择：よし! いくわよ!
解说：用锁定（ロックオン）加电磁炮（でんじほう）的套路将U1击倒吧。

侵略者 Episode3

正常结局条件：7回合内击倒奥贝姆，不能击倒其他对手
怪异结局条件：击倒铁刺种子
台词选择：间违ってる…
解说：先用吹飞（ふきとばし）迫使对方将奥贝姆换上场，然后用啄食（ついばむ）吃掉对方身上的果实，再用盗窃（どろぼう）全力进攻。

侵略者 Episode4

正常结局条件：10回合击倒U2，不能击倒其他对手
怪异结局条件：击倒电飞鼠（エモンガ）
台词选择：だましたのね! /他に方法がある!
解说：上手用戏法（トリック）将对方的道具替换过来，然后更换出场精灵，用ほえる迫使对方将U2换上场。台词选择后再次将细胞十字（ランクルス）换上场，用戏法将原先夺取来的道具换给U2。最后在细胞十字牺牲后让痞鳄鱼（ワルビル）用地震。

大怪兽

正常结局条件：4回合内生存，同时不能击倒对手
怪异结局条件：打倒巨甲龙（バンギラス）
台词选择：みなさん! こっちへ!
解说：通关后才出现的剧本，想要生存4回合，用技能偷懒（なまける）不断回血即可。



大怪兽 Episode2

正常结局条件：15回合内击倒M1
怪异结局条件：15回合内生存下来
台词选择：オレは ここだっ! /かかってこい!
解说：M1的属性是钢，所以要想办法用火系技能干掉它。先用晴空万里改变天气，增加火焰攻击的伤害后换人。然后让爆风鼠（バクフ－ン）使用第一个火系攻击一发决胜负。

大怪兽 Episode3

正常结局条件：15回合内击倒所有对手
怪异结局条件：15回合内生存下来
台词选择：そんないきなり…
解说：让宝石海星用水属性技能攻击，被击倒后换上呆河马（ヤドラン）依旧行事，如果人品不好一直被打出会心一击的话，建议去洗把脸重新来过……

大怪兽 Episode4

正常结局条件：15回合内击倒M2
怪异结局条件：15回合内生存下来
台词选择：违う! /ひきょうものね!
解说：M2的属性是钢和电，战斗中有需要考验人品的地方。先用特性交换（スキルスワップ）交换特性，然后用神奇空间（ワンダ－ル－ム）转换防御和特防。接着第一个精灵的任务就完成了，不断用第二个精灵的超能攻击技能吧。等神奇空间效果结束后就换上呆河马用火属性招式。

时间门之旅（タイムゲ－ト トラベラ－）

正常结局条件：4回合内击倒T1
怪异结局条件：最初台词选择“キミのミスだ!”
台词选择：任せなさい!
解说：先用技能戏法将对方的道具交换过来，然后用第一个技能猛攻。

时间门之旅2

正常结局条件：5回合内生存，同时不能击倒K1
怪异结局条件：击倒K1，对方是格斗系。当然高等级压制也是可以的
台词选择：话を したい!
解说：用守护抵御1回合攻击后选台词，接着用特性交换和对方交换特性，让对方的攻击力变弱。然后就可以睡觉了，当然保险起见还可以使用一次守护。



时间门之旅3

正常结局条件：用闪电（かみなり）击倒T1，用其他技能击倒则失败
怪异结局条件：用闪电以外的技能击倒T1
台词选择：未来を変える!
解说：先用戏法将对方的道具换过

16号公路


カゴメタウン


サザナミタウン


ブキヨセシテシ


更多，访问：73139.blog.163.com

来，然后下回合用特性交换。由于道具的作用对方攻击的时候会换人，使得这次的目标T1上场了，同时技能也正好替换了两者的特性，让闪电能够伤害到T1。接着可先用求雨（あまごい）增加闪电的命中，再用闪电进行攻击就可完成拍摄了。

训练师和精灵的爱（トレーナーとポケモン その爱）

正常结局条件：8回合内击倒对手
怪异结局条件：8回合内生存下来
台词选择：お手柔らかに…/うれしいな…/がんばります!
解说：台词选对后会自动战斗直到将对方干掉。

训练师和精灵的爱2

正常结局条件：4回合内我方全灭
怪异结局条件：4回合内击倒对手
台词选择：デ－トに行きましょう!/お愿いします!
解说：一直释放讨厌的声音（いやなおと），期间会被对方反弹后降低自己的防御，这样就能在4回合内被干掉了。

训练师和精灵的爱3

正常结局条件：6回合击倒对手
怪异结局条件：最后台词选择ふたりでやりなおそう！，然后在6回合内生存下来
台词选择：大好き－！/スリ－パ－/观览车/大好き－！
解说：用气息球（きあいだま）一直攻击，此外用自我暗示（じこあんじ）可复制对方提升的特攻效果，然后用超能攻击能让攻击更加有效率。

魔法国的神奇之门（魔法の国の 不思议な扉）

正常结局条件：7回合内击倒所有对手
怪异结局条件：7回合内自己倒下（被混乱自灭）
台词选择：倒さないと！/そうはいくか!
解说：第一只用冻结之风（こごえるかぜ）搞定，然后对方和我方都会陷入魅惑（メロメロ）状态，接着就是看人品，是否能在剩余的回合内干掉对手。



魔法国的神奇之门2

正常结局条件：用惊吓（おどろかす）击倒W2，其他技能击倒则失败
怪异结局条件：拍摄结束前我方全灭
台词选择：え…君も?/一绪に行く?
解说：这个剧本很看人品，先用前两个冰系技能削血，然后等对方红血后用惊吓攻击。

魔法国的神奇之门3

正常结局条件：20回合击倒W2，不能击倒其他对手
怪异结局条件：20回合内生存，不能击倒对手
台词选择：作战よ！/许せない！/私やるわ！/まだまだ!
解说：用冰雹（あられ）改变天气，然后一直用溶化（とける）增加防御并等对方自己换人。选择了第二个台词后对方会换上W2，然后用气象球（ウエザ－ボ－ル）进行攻击，期间冰雹停了的话记得要补一下。

OL The Giant！！

正常结局条件：8回合内我方全灭
怪异结局条件：8回合击倒对手
台词选择：うるさいなあ…/イヤだよ そんなの!
解说：一定人气后出现的剧本，第一个剧本全灭没什么难度，先用第一个技能增加对方的攻击力。当前两个台词选好后就用第3个技能增加回避，对方一般能在剩余的回合数内干掉我方。

OL The Giant！！ Pt.2

正常结局条件：10回合内我方全灭
怪异结局条件：10回合内生存下来
台词选择：そんな！乱暴な！/ボ－ルがかつてに…/どういうこと!
解说：一直用普通系的技能。

OL The Giant！！ Pt.3

正常结局条件：6回合内生存，同时不能击倒对手
怪异结局条件：击倒对手
台词选择：どうやって!?/落ち着いて！/(主角名字)だよ!
解说：先用羽毛之舞（フェザ－ダンス）降低对方的攻击力，然后不断用飞天躲避攻击。

OL The Giant！！ Pt.4

正常结局条件：6回合内生存，同时不能击倒对手
怪异结局条件：击倒对手
台词选择：何とかするよ！/ごめん…/思ってるって！/いい加减にしなよ!
解说：又是比较看人品的剧本。先用でんじは让对方麻痹，攻击我方时会因为特性而死不了，然后就是赌人品的时候了。用分担痛苦（いたみわけ）可回满血，用忍耐可抵挡攻击，但不能连续用。关键就是看对方遭受麻痹会有几次无法行动。3次以上而我方又回到血的话基本上就过关了。



恐怖！恶梦的红雾（恐怖！恶梦の 赤い雾）

正常结局条件：10回合内击倒所有对手
怪异结局条件：10回合内生存下来
台词选择：样子をみるのよ…
解说：第一回合先施放反射盾（リフレクタ－）增加物理防御，防止第一下攻击，选择台词后就一直用第一个超能攻击进攻。



恐怖！恶梦的红雾2

正常结局条件：20回合内击倒所有对手
怪异结局条件：20回合内生存下来（选防御力高的钢系精灵）
台词选择：やっつけてやるわ!
解说：先使用めいそう两次增加攻击力，然后就可以轻松地来一个打一个了。

恐怖！恶梦的红雾3

正常结局条件：15回合内击倒C2
怪异结局条件：15回合内生存下来
台词选择：绝对 许せない!
解说：先使用守护防御C1的自曝攻击，然后C2会上场。台词选择完毕后先用奇迹之眼（ミラクルアイ）识破对方后用超能攻击干掉对方。

不能忘却的记忆（忘れえぬ记忆）

正常结局条件：5回合内活下来，不能击倒对手
怪异结局条件：拍摄结束前我方全灭
台词选择：おはよう/仲良しのこど
解说：达到一定人气后才会出现的剧本，一直用转换光束（チャ－ジビ－ム）攻击吧。

不能忘却的记忆2

正常结局条件：6回合内生存，同时不能击倒对手
怪异结局条件：击倒对手
台词选择：ほら！乐しいよ！/大好きだよ！/ガマンしてくれよ…
解说：一直用撒娇（あまえる）。









更多，访问：73139.blog.163.com

不能忘却的记忆 3

正常结局条件：用暴风雪（ふぶき）击倒击倒 R2，用其他技能击倒则失败

怪异结局条件：8 回合内生存下来

台词选择：すまない…/大丈夫!

解说：先用冰雹增加冰系技能的伤害。接着第一个怪就当炮灰，台词选择后换上了普露水母（プルリル）。先用水属性攻击削弱对方的 HP，然后就是用暴风雪给予最后一击了。

不能忘却的记忆 4

正常结局条件：9 回合内击倒 R1

怪异结局条件：9 回合内生存下来

台词选择：どうしてだよ! /イヤだ イヤだ/しかりして

解说：先用撒娇降低对方的攻击，承受攻击并没死后第二回用临别礼物（おきみやげ）降对方攻击和特攻。然后换上冰须熊（ツンベアー），用克制（がまん）撑两回合后一击干掉对方，期间被会心一击就重来吧……

除鬼战记（ゴーストイレイザー）

正常结局条件：每回合都击倒对手

怪异结局条件：最终台词选择“どっちも ウソツキ”，并自己不被击倒

台词选择：お前を とむらう/心配が ある/幽灵に 闻く

解说：通关后出现的剧本。台词选择正确的话一直用影爪（シャドークロー）进行攻击就可轻松达成拍摄条件。

除鬼战记 2

正常结局条件：每回合都击倒对手

怪异结局条件：最终台词选择“すべてウソでしょ!”，并自己不被击倒

台词选择：パパは いる? /あきたから…? /恶いヤツだった?

解说：在台词都选正确的情况下，使用招数的顺序分别为：瓦割，电击波和影爪。

除鬼战记 3

正常结局条件：6 回合内击倒所有对手

怪异结局条件：最终台词选择“人间だ!”，并自己不被击倒，选不吃地震的怪即可

台词选择：石像から 消えて! /ケッキングだ! /何もいらない! /ケッキングだ!

解说：在台词都选正确的情况下，一直用影爪进行攻击。注意如果第 5 回合没有击中对手的话，最后对方就会放地震……

除鬼战记 4

正常结局条件：10 回合内击倒所有对手

怪异结局条件：最终台词选择“世界を守って!”，并自己不被击倒

台词选择：…退屈? /ダンスか……? /乱暴者だな…/がまんだ!

解说：比较麻烦的一个剧本，要替换掉对方那比较无敌的特性，然后用相克的攻击干掉对方。首先换鬼棺亡灵（デスカーン）上场，承受对方攻击并改变对方的特性。然后上懒猴王（ケッキング）用影爪攻击一次后出现台词选择。选择台词后对方会用剑舞而不攻击，换上桶章鱼（オクタン）使用水浸（みずびたし）将对方变成水系后再用あまごい。最后换上懒猴王放闪电结束战斗，期间台词不要选错，不然对方攻击一下就挂了。



破竹人的逆袭 再次归来（ハチクマンの逆袭 リターンズ）

正常结局条件：每回合都要击倒一个对手

怪异结局条件：每回合都要击倒一个对手，同时台词选正常要求外的其他台词

台词选择：かかってこい! /さすがだなっ!

解说：完成所有其他剧本后出现的最终剧本。这里要根据对手使用相应的技能来一击必杀，括号外为技能名，括号内为精灵名。技能使用顺序为：ドレインパンチ（玛狃拉），カウンター（地狱猎犬，中烧伤就重来），きしかいせい（三颜龙），ドレインパンチ（手刀超人），ドレインパンチ（巨牙鲨），きしかいせい（佐罗亚克）。



加盟大道

加盟大道（ジョインアベニュー）是本作中新追加的场地，简单概括就是玩家自己的街道。在剧情进行到 4 号公路时会路过这里。在这里可以开设各种商店，并招揽顾客光临，不断提升街道的评价和等级。

开设店铺

和路过的 NPC 对话并选择“招待”就能开店，根据 NPC 梦想的内容可确定他会开设的店铺，然后根据玩家的街道的需要决定是否继续让他开设。需要的店铺的话就选“住人”，否则就选第二项取消就好了。

商店名	作用	台词
抽奖店	每天进行一次抽奖，可获得大师球	みんなを ドキドキ ワクワクさせたいな
美容室	提高精灵的亲密度，降低努力值	いろいろな ポケモンを きれいに したいな
市场	出售各种道具	いいものを いっぱい 集めて みんなを 惊かせたいな
花店	出售树果与肥料	きれいな 花で みんなを いやしたいな
道场	提高精灵的等级和努力值	いろんな ポケモンを 锻えて 强くしたいな
保育所	帮玩家孵蛋	ポケモンの タマゴを かえす 仕事が したいな
旧道具店	随机出现道具供购买	こだわりの 道具を そろえて みんなを 惊かせたいな!

招揽客人

当开设商店后，玩家需要向导购一样招待客人去想去的店铺。对话后选择“案内”对方会告诉玩家他想要去的店铺，成功后店铺和街道的人气值提升，累计到一定程度后商店和街道都会提升等级。商店一共 10 级，升级后会增加出售的物品，同时升级多次后外观也会改变，而街道升级后每个商店的道具出售价格也会调低。



全徽章获得一览



在剧情流程中会开启类似于成就的徽章系统，满足一定的条件后就可以从精灵中心柜台左边的徽章大叔那里对话获得。在徽章数量达到一定程度后会要玩家去**ヒウンシティ**的总部（左边街道左边大厦的二楼）接受奖励，只有接受奖励后才能再开始新的徽章收集。

徽章分为橙色的“冒险徽章”、蓝色的“战斗徽章”、粉色的“娱乐徽章”、紫色的“挑战徽章”和金色的“特别徽章”五个大类。玩家可以设定一枚徽章显示在名片卡内，游戏中一共有 255 枚徽章，大多数只要持之以恒就可以获得。开启新的徽章后徽章大叔还会给玩家灰色的提示徽章，方便玩家收集。不过也有小部分徽章获得方式十分困难，特意去完成要花费大量时间。

更多，访问：73139.blog.163.com

金色徽章	
徽章名	取得方式
はじめのいっぽ	剧情中开启徽章系统后获得
ゴールインプライズ	获得50枚徽章后去飞云市的总部获得
ルーキーメダリスト	获得的徽章数量达到一定程度后给予
エリートメダリスト	获得的徽章数量达到一定程度后给予
マスターメダリスト	获得的徽章数量达到一定程度后给予
レジェンドメダリスト	获得的徽章数量达到一定程度后给予
キングオブメダリスト	获得所有的255枚徽章

橙色徽章	
徽章名	取得方式
ライトウォーカー	行走步数达到5000
ミドルウォーカー	行走步数达到10000
ヘビーウォーカー	行走步数达到20000
めいよのあしあと	行走步数达到100000
ちまちまレポーター	进行10次存档
せかせかレポーター	进行20次存档
すらすらレポーター	进行50次存档
きせきのペンさき	进行100次存档
ポケセンファン	在精灵中心多次进行回复
かんばんにゅうもん	查看5处揭示板
かんばんめいじん	查看15处揭示板
ラクガキせんりがん	查看诸多揭示板以及其内侧
ビギナーツーリング	初次骑上自行车
イージーツーリング	骑自行车次数达到30次
ハードツーリング	骑自行车次数达到100次
はしるでんせつ	骑自行车次数达到500次
ボロのつりびと	初次用钓竿钓上精灵
いいつりびと	用钓竿钓上10只精灵
すごいつりびと	用钓竿钓上50只精灵
いれぐいフィッシャー	用钓竿钓上100只精灵
ノーマルコレクター	完成伊修图鉴内所有普通系精灵图鉴（即捕获或升级等手段拥有过此精灵）
ほのおコレクター	完成伊修图鉴内所有火系精灵图鉴
みずコレクター	完成伊修图鉴内所有水系精灵图鉴
でんきコレクター	完成伊修图鉴内所有电系精灵图鉴
くさコレクター	完成伊修图鉴内所有草系精灵图鉴
こおりコレクター	完成伊修图鉴内所有冰系精灵图鉴
かくとうコレクター	完成伊修图鉴内所有格斗系精灵图鉴
どくコレクター	完成伊修图鉴内所有毒系精灵图鉴
じめんコレクター	完成伊修图鉴内所有地面系精灵图鉴
ひこうコレクター	完成伊修图鉴内所有鸟系精灵图鉴
エスパーコレクター	完成伊修图鉴内所有超能系精灵图鉴
むしコレクター	完成伊修图鉴内所有虫系精灵图鉴
いわコレクター	完成伊修图鉴内所有岩石系精灵图鉴
ゴーストコレクター	完成伊修图鉴内所有幽灵系精灵图鉴
ドラゴンコレクター	完成伊修图鉴内所有龙系精灵图鉴
あくコレクター	完成伊修图鉴内所有恶系精灵图鉴
はがねコレクター	完成伊修图鉴内所有钢系精灵图鉴
イッシュコレクター	完成伊修图鉴
ぜんこくコレクター	完成全国图鉴
はこいり30	电脑仓库内有30只精灵
はこいり120	电脑仓库内有120只精灵
はこいり360	电脑仓库内有360只精灵
ボックスマックス	电脑仓库内装满了精灵
キャプチャーキング	一天抓获50只精灵（用继承前作很容易达成）
ベンダーマスター	在自动贩卖机上购买10件商品
ワンモアドリンク	使用自动贩卖机并中奖
エボルブホープ	精灵初次进化
エボルブテクニシャン	精灵进化10次
エボルブエキスパート	精灵进化50次
あるくしんかろん	精灵进化100次
エースパイロット	多次使用飞天在各个城市间穿梭
ハッスルマッスル	多次使用怪力推动岩石
ガサいれのたつじん	调查垃圾箱多次
おとしものシーカー	初次发现隐藏道具（用探宝器可知道道具所在）
おとしものハンター	发现10个隐藏道具
徽章名	取得方式
おとしものコレクター	发现50个隐藏道具
ダウジングキング	发现150个隐藏道具
ネーミングキング	给很多精灵起了名字
テレビっこ	看电视多次
じょうれんカスタマー	经常出入各种商店（正常游戏就可获得）
ぜいたくエントリー	在商店内消费总额满10000
ぜいたくグレート	在商店内消费总额满100000
ぜいたくスペシャル	在商店内消费总额满1000000
スーパーミリオネア	在商店内消费总额满10000000
かいものじょうず	一次性购买10个或以上精灵球，从而获得プレミアボール
スイートホーム	在自己家中和妈妈对话进行休息
すれちがいファースト	初次开启C装置人擦肩
すれちがい30	和30人进行擦肩
すれちがい100	和100人进行擦肩
ラッシュアワー	和1000人进行擦肩
デルパワー+	初次使用デルパワー（ハイリンク系统内可使用）
デルパワー++	使用デルパワー10次
デルパワー+++	使用デルパワー50次
デルパワーMAX	使用デルパワー100次
うとうとキャプチャー	初次在PGL网页的ハイリンク森林内抓到精灵
すやすやキャプチャー	在PGL网页的ハイリンク森林内抓到10只精灵
ぐっすりキャプチャー	在PGL网页的ハイリンク森林内抓到50只精灵
ゆめであいましょう	在PGL网页的ハイリンク森林内抓到100只精灵
かくしあなのたつじん	发现全部隐藏洞穴
タマゴビギナー	初次从蛋内孵出精灵
タマゴブリーダー	孵蛋10次
タマゴアスリート	孵蛋50次
せいめいのしんぴ	孵蛋100次
そだてやマニア	将很多精灵都放在饲养屋里培养过
たいこのロマンチスト	将精灵从化石复原
ピュア＆イノセント	收得N的精灵成为同伴
ラッキーカラー	捕捉到闪光精灵
ポケルスハンター	自己的精灵感染过病毒
ヒウンばんちょう	将ヒウンシティ的所有训练师打倒
てつどうマニア	在金轮镇听过所有电车说明
ホエルオーウォッチ	在海底隧道看过吼鲸王的身姿
かおだしメモリアル	在青海波市的轻飘飘看板照相
じゅうきマニア	乘坐过所有的交通工具
いせきマイスター	达到海底遗迹的最深处
ダイヤモンドダスト	在12月31日在雪华市观看钻石冰尘天气
ブリッジマニア	走过合众地区所有桥梁
イッシュいっしゅう	到达过合众地区所有城镇
アドベンチャーキング	收集全部冒险类徽章

蓝色徽章	
徽章名	取得方式
バトルもんかせい	战斗100次
バトルしはんだい	战斗200次
バトルししょう	战斗400次
れきせんのもさ	战斗2000次
たいせんフレッシャー	初次通信对战
たいせんパイオニア	通信对战10次
たいせんエキスパート	通信对战50次
ボーントウバトル	通信对战100次
コイキングアワード	使用鲤鱼王的弹跳（はねる）技能
ネバーギブアップ	使用拼命，精灵在没有技能可用时将自动使用拼命
からぶりめいじん	使出多次对对方无效的属性攻击
ばつぐんのたつじん	使出多次对对方特效的属性攻击
バトルニュートラル	初次挑战战斗地铁（バトルサブウエイ）
バトルアクセラレータ	挑战战斗地铁10次
バトルトップギア	挑战战斗地铁50次
ぼうそうとっきゅう	挑战战斗地铁100次
シングルエクスプレス	将战斗地铁的シングルトレイン的首领打倒
ダブルエクスプレス	将战斗地铁的ダブルトレイン的首领打倒
マルチエクスプレス	将战斗地铁的マルチトレイン的首领打倒
けんていスターター	在ライモンシティ的トライアルハウス进行战斗鉴定
けんていファン	进行10次战斗鉴定
けんていマニア	进行30次战斗鉴定









更多，访问：73139.blog.163.com

徽章名	取得方式
トライアルマスター	进行50次战斗鉴定
EXPミリオネア	在一天内获得1000000经验
BPミリオネア	获得100BP
たんさくハンター	探索过多次摇草/水波/沙尘
バトルリピーター	在ライモンシティ上方的运动场内击败过30个运动员
サンセットクルーズ	在ヒウンシティ乘坐10次ロイヤルイッシュ号
ホドモエさいきょう	获得PWT内ホドモエトーナメント的优胜
かりものキング	获得PWT内レンタルトーナメント的优胜
まぜものキング	获得PWT内ミックストーナメント的优胜
イッシュさいきょう	获得PWT内イッシュリーダーズトーナメント的优胜
カントーさいきょう	获得PWT内カントーリーダーズトーナメント的优胜
ジョウトさいきょう	获得PWT内ジョウトリーダーズトーナメント的优胜
ホウエンさいきょう	获得PWT内ホウエンリーダーズトーナメント的优胜
シンオウさいきょう	获得PWT内シンオウリーダーズトーナメント的优胜
リーダーさいきょう	获得PWT内ワールドリーダーズトーナメント的优胜
せかいさいきょう	获得PWT内チャンピオンズトーナメント的优胜
かりものエンペラー	获得PWT内レンタルマスタートーナメント的优胜
まぜものエンペラー	获得PWT内ミックスマスタートーナメント的优胜
オールタイプキング	获得PWT内タイプエキスパートトーナメント所有类型战斗的优胜
まてんろうハーフ	完成黑色摩天楼区域5的探索
まてんろうマスター	完成黑色摩天楼区域10的探索
じゅどうハーフ	完成白色树洞区域5的探索
じゅどうマスター	完成白色树洞区域10的探索
20にんぎり	在伊修的难关（黑楼/白洞）内击倒20个训练师
50にんぎり	在伊修的难关内击倒50个训练师
100にんぎり	在伊修的难关内击倒100个训练师
サウザンドウィナー	在伊修的难关内击倒1000个训练师
ぜんぬきイージー	在伊修难关的区域2～5内，打倒任意一层内的所有训练师
ぜんぬきマスター	在伊修难关的区域6～10内，打倒任意一层内的所有训练师
ねらいうちイージー	在伊修难关的区域2～5内，完成任意一层的战斗次数少于4
ねらいうちマスター	在伊修难关的区域6～10内，完成任意一层的战斗次数少于6
そっこうイージー	在伊修难关的区域2～5内，完成任意一层的步数小于100
そっこうマスター	在伊修难关的区域6～10内，完成任意一层的步数小于1000
バトルジェネラル	获得全部战斗类徽章

粉色徽章

徽章名	取得方式
はじめてトレード	初次进行通信交换
ちょこちょこトレード	通信交换10只精灵
がっちりトレード	通信交换50只精灵
わらしべちょうじゃ	通信交换100只精灵
リバーストレーダー	与另外一个版本交换精灵
ディアフレンド	通信交换的精灵身上带有邮件
ステージのもうしご	在雷文市右上的音乐馆内，参加数次音乐剧
かけだしスター	初次在音乐会获得高评价
ちゅうけんスター	在音乐会获得5次高评价
ベテランスター	在音乐会获得10次高评价
ミュージカルプリマ	在音乐会获得30次高评价
オシャレばんちょう	收集全部音乐会用饰品
10にんのでまち	获得10名音乐会粉丝
ともだちエントリー	初次与朋友交换fc
ともだちブロード	与5位朋友交换fc
ともだちワイド	与10位朋友交换fc
ワールドコネクション	朋友手册内加满了fc
ぐるぐるマイスター	在通信中玩ぐるぐる交换并获得多个蛋
フィーリングマスター	进行多次情感鉴定
ハートのエース	在情感鉴定内获得80点以上的高分
デートのたつじん	观光车上看过四季景色
あんないルーキー	在加盟大道引导10名客人
あんないエリート	在加盟大道引导20名客人
あんないベテラン	在加盟大道引导50名客人
キングオブガイド	在加盟大道引导100名客人
てんぽメイカー	在加盟大道开设5家店
てんぽビルダー	在加盟大道开设10家店
てんぽクリエイター	在加盟大道开设20家店
キングオブショップ	在加盟大道开设50家店
おみやげリーズナブル	在加盟大道收到10次礼物

徽章名	取得方式
おみやげリッチ	在加盟大道收到30次礼物
おみやげデラックス	在加盟大道收到50次礼物
キングオブスーベニア	在加盟大道收到100次礼物
ゆめのマイアベニュー	将加盟大道升到10级
ミニゲームずき	用ライブキャスター玩10次迷你游戏
ミニゲームマニア	用ライブキャスター玩30次迷你游戏
ミニゲームめいじん	用ライブキャスター玩50次迷你游戏
ベストミニゲーマー	用ライブキャスター玩100次迷你游戏
ふうせんルーキー	ライブキャスター的迷你游戏得分达到50
ふうせんテクニシャン	ライブキャスター的迷你游戏得分达到200
ふうせんエキスパート	ライブキャスター的迷你游戏得分达到500
キングオブバルーン	ライブキャスター的迷你游戏得分达到1000
ヒーローのしんじん	初次在口袋好莱坞出演电影
ヒーローのはながた	成功完成电影“ハチクマンの逆袭”的拍摄
ポリスえいがマスター	成功完成电影“FullMetalCop”全系列的拍摄
UFOえいがマスター	成功完成电影“侵略者”全系列的拍摄
かいじゅうマイスター	成功完成电影“大怪兽”全系列的拍摄
SFえいがマイスター	成功完成电影“タイムゲートトラベラー”全系列的拍摄
ロマンスのはながた	成功完成电影“トレーナーとポケモンその爱”全系列的拍摄
ファンタジーマスター	成功完成电影“魔法の国の不思议な扉”全系列的拍摄
コメディのはながた	成功完成电影“OLTheGiant！！”全系列的拍摄
オカルトのはながた	成功完成电影“恐怖！恶梦の赤い雾”全系列的拍摄
ロボえいがマイスター	成功完成电影“忘れえぬ记忆”全系列的拍摄
オバケえいがマスター	成功完成电影“ゴーストイレイザー”全系列的拍摄
ヒーローだいだんえん	成功完成电影“ハチクマンの逆袭リターンズ”全系列的拍摄
うれっこえいがスター	完成口袋好莱坞所有电影的拍摄
めいさくえいがスター	口袋好莱坞所有电影都达成完美结局
がっぽりムービー	口袋好莱坞的电影收入达到1000亿以上
はじめてのカルト	在口袋好莱坞拍摄一部怪异的电影
カルトえいがスター	将口袋好莱坞的电影全拍成怪异的电影
10にんフェス	参与一次10人以上的多人任务（ハイリンク系统内的フェスミッション）
30にんフェス	参与一次30人以上的多人任务
てんとりハンドレッド	在多人任务里获得100以上高分
てんとりサウザンド	在多人任务里获得1000以上高分
かいさいLV1	开办10次多人任务
かいさいLV2	开办50次多人任务
さんかLV1	初次参加フェスミッション
さんかLV2	参加10次フェスミッション
たっせいLV1	完成30次フェスミッション
たっせいLV2	完成100次フェスミッション
フェスコンプリート	完成过所有种类的フェスミッション
おやすみなさい	自己的精灵上梦世界睡个好觉
おもいでのはじまり	初次触发回忆事件（需要和《黑白1》进行通信继承）
すべてのおもいで	触发所有回忆事件
エンタメマイスター	所有娱乐类徽章收集

紫色徽章

徽章名	取得方式
ノーマルチャンプ	只用普通属性精灵打败联盟
ほのおチャンプ	只用火属性精灵打败联盟
みずチャンプ	只用水属性精灵打败联盟
でんきチャンプ	只用电属性精灵打败联盟
くさチャンプ	只用草属性精灵打败联盟
こおりチャンプ	只用冰属性精灵打败联盟
かくとうチャンプ	只用格斗属性精灵打败联盟
どくチャンプ	只用毒属性精灵打败联盟
じめんチャンプ	只用地面属性精灵打败联盟
ひこうチャンプ	只用飞空属性精灵打败联盟
エスパーチャンプ	只用超能属性精灵打败联盟
むしチャンプ	只用虫属性精灵打败联盟
いわチャンプ	只用岩石属性精灵打败联盟
ゴーストチャンプ	只用鬼属性精灵打败联盟
ドラゴンチャンプ	只用龙属性精灵打败联盟
あくチャンプ	只用恶属性精灵打败联盟
はがねチャンプ	只用钢属性精灵打败联盟
ワンアンドオンリー	只用一只精灵打败联盟
チャレンジジーニアス	完成全部挑战类徽章









更多，访问：73139.blog.163.com

人生赢家 Vol.6

栏目主持 一刀

“《爱情公寓》系列”喜剧是近几年来崭露头角的一部深受青少年观众喜爱的剧集。最近，该剧的第 3 季即将开播，片方公布了一支令游戏玩家非常感兴趣的预告片（收录于本期 Gamehalo 光盘中）。在该预告片中，剧中主角化身为《侍魂》版的服部半藏和《真·三国无双》版的吕布，上演了一出关公战秦琼的精彩戏码，引起了广大玩家的关注和热议。鉴于此，我们迅速联系了《爱情公寓》的总导演韦正先生，希望他就《爱 3》与游戏的话题接受我们的访谈。一番话谈下来，原来韦导本人就是资深游戏玩家，于是便有了下面这篇访谈。大家一起来看看吧！



受访者简介 韦正，电视剧“《爱情公寓》系列”总导演。该剧长期盘踞百度电视剧搜索榜前二十位中的三席，在年轻人群中拥有巨大影响力和好评度。80 后的视角使他的作品明显有别于第六代导演。对青春主题的商业娱乐影片有很强的驾驭能力，作品充满独特的都市感及幽默气息，深具时代感和可看性是其最大特点，另导演近百部广告、互动广告及 MTV 作品，是国内最先获得市场认可的 80 后著名导演。

游戏是生命的延伸

人气喜剧《爱情公寓》总导演韦正访谈

《鬼泣3》杀入国产剧

下文中“韦”指代受访者韦正，“刀”指代一刀。

刀：韦导，您好！首先非常感谢您接受我们 UCG 的访谈。《爱情公寓 3》的预告片一经发布，迅速获得了广大网友的热捧。显然，这部以年轻人为目标受众的电视剧，经过两季的发展，已经被成功地打造成了一块金字招牌。作为《爱情公寓》的主创，看到自己的作品获得这么多年轻观众的支持与共鸣，韦导您应该感到很欣慰吧？如今第三季终于播出，您会不会像出席子女婚礼的父母那样，有一种百感交集的幸福感？

韦：《爱 3》历经磨难，确实百感交集。播出时那种跑完马拉松后的解脱感，大概比幸福感要多一些吧！其实，更多的心情是感恩。没有许多人的默默支持，这部剧走不到今天。所以，谢谢！

刀：从《爱 2》到《爱 3》间隔了那么久，粉丝们真是等到花儿都谢了。制作周期如此之长，最重要的原因或者说最大的困难是什么？

韦：说《爱 3》比原来制作周期慢，这是一个误解。其实《爱 1》和《爱 2》的后期剪辑都花了 6 个月，和《爱 3》一样长，只是当时剧集的关注度还没那么高，大家等得起。第三季的剧本复杂，剪辑难度很大，整体片长也增至 24 集（仍然是 20 章），现在这个速度已经比原来快很多了。好东西都是需要时间的，我们总不能用造自行车的周期去造赛车，车开得快比造得快重要。

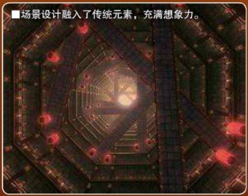
刀：记得《爱 2》一开篇，“小姨妈”唐悠悠便通过一段对《鬼泣 3》女主角蕾蒂的 cosplay，吸引了广大电视游戏迷的目光。许多“玩家观众”都很想了解这个绝妙的创意是如何诞生的。如果没猜错的话，《爱情公寓》主创团队一定有一批资深游戏迷吧？而您自己肯定是其中的骨干吧？

韦：《爱情公寓》的幕后主创团队很年轻，平均不过 26 岁，基本都打游戏。我本人很喜欢《鬼泣》的风格，这个游戏是我最早推荐给编剧汪远的，结果他打完中毒比我还深。《鬼泣 3》的反英雄主角和幽默风格与《爱情公寓》很契合，我们也想写场戏吐嘈一下国产剧的怪现状，于是就有了这场“古装魔幻苦情戏”。

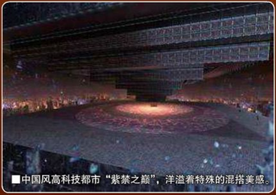
《鬼泣 3》的 COS 难度很高，但丁是西方人的体格和轮廓，又是九头身，亚洲人难模仿，当时苦思瞑想了不少办法，希望大家觉得还凑合吧！蕾蒂的还原度相对更高，只是那把火箭筒还原后发现比她人还高，重到抬不动，更别说挥来挥去拍武打戏。我当时发誓以后不做这么大的武器拍戏了，结果第三季的武器更大！



■《爱 3》预告片中服部半藏登场的第一个镜头，构图非常考究。



■场景设计融入了传统元素，充满想象力。



■中国风高科技都市“紫禁之巅”，洋溢着特殊的混搭美感。



■“霸气侧漏”的不败一菲。

服部半藏VS吕布

刀：哈哈，期待！通过预告片来看，《爱 3》更是大打游戏牌。化身《侍魂》忍者服部半藏的“好男人”曾小贤，和还原度超乎想象的《真·三国无双》版吕小布上演了一场精彩对决，而东方不败版的胡一菲也惊艳亮相。预告片中这组视觉效果可以和电影大片相媲美的镜头实在是吊足了游戏玩家和动作片影迷的胃口。话说吕布是三国名将，服部半藏是日本忍者，而东方不败则是虚构的武侠人物，但把这三位八竿子打不着的人物给聚在一起还真是擦出了火花。这个点子是怎么想到的？

韦：仔细看的观众会发现，他们三个并不是穿越回过去，而是来到一个混搭了中国风的高科技都市“紫禁之巅”，所以这严格来说应该算科幻片，不是穿越剧 ^-^。一菲里面有句台词说“……果然又穿越了！”恰是在反讽穿越剧扎堆拍摄，观众审美疲劳的现象。这场戏和普通的穿越剧相比，完全是反其道而行之。日本第一忍者对三国第一武将，本身就是一个充满喜感和期待的设定。补充，服部半藏是关谷演的，他是日本人嘛，头巾包着果然还是认不出来，关谷悲剧啊……

刀：汗了，看来还是我观察得不够仔细，回头再看三遍！其实这段精彩的镜头是预告片中最为大家津津乐道的，除了出色的创意外，精美的制作也是亮点之一。这组特效镜头是不是打磨了好久？应该没少烧钱吧？类似这样的优质特效，在第三季里应该还有不少吧？

韦：现在的预告片只是冰山一角，正片比预告片精彩，不管是特效部分还是搞笑部分，毕竟预告片的时间很短。仅这场 12 分钟的“紫禁之巅”就用了两个月的前期准备，六个月的后期制作。用电视剧的预算拍电影，资金压力巨大，但我觉得值得。特别感谢幻维数码的程炳峰先生和郑钧先生及旗下特效团队，他们是具国际水准的特效团队，游戏风云频道的陈剑书总监和交大橘酷卡工作室也在整个过程中给予我们巨大的支持，没有他们就没有这场戏的精彩呈现。

※ 特别提醒：本期杂志附送的 Gamehalo 光盘中特别收录了《爱情公寓 3》的预告片，敬请观赏。

更多，访问：73139.blog.163.com

第三季整体的特效镜头数比第二季翻了十倍，还有许多极其有趣的片段。我们希望在能将笑料和新奇的视觉元素更好地融合起来，让《爱情公寓》更好玩，希望大家喜欢。

刀：听着让人迫不及待想要看到成片了！话说除了浑然天成的“不败一菲”，预告片中的“关谷半藏”和“吕小布”都可谓神形兼备，气质和外形都堪比官方 coser，感觉抓得极其精准。难道生活中王传君和孙艺舟也都是游戏饭？或者是韦导对二位进行了特训？

韦：谢谢夸奖！几位主演平时确实是打游戏的，不过打游戏和拍片完全是两回事。吕小布穿上盔甲都不太会走路，更别说吊起威亚跳楼了，而且两人居然都有恐高症！我又强迫他们拍高空跳楼打斗的戏，拍的时候各种笑。幸好最后剪出来的成片还不错，每一个技术环节都很重要。

这次的武术训练是由洪金宝洪家班的武术指导大海负责，时间有点仓促，但老师很靠谱，演员很努力。训练和拍戏都出汗到浑身湿透的场面记忆犹新。两位演员都是第一次拍动作戏，有机会的话我很希望他们去系统性地习武，开发一下动作细胞，将来正式拍动作片可以找他们哈！

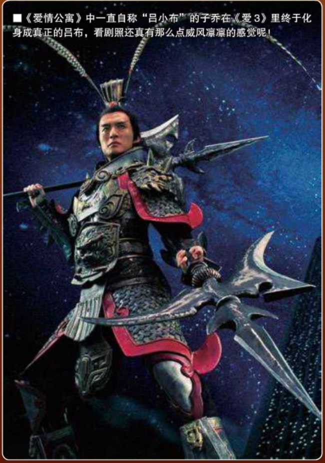
刀：这段影像还有一个亮点不得不说，那就是服装和道具。韦导跟大伙儿说说相关的趣闻吧！

韦：服装方面，几经磨难，刚出来的初版衣服相当山寨，大家看了都笑。当时挺担心的，因为这场戏成功的基础就是造型令人信服，之后基本上退回去重做了，前后修改了四五轮才定型。再次证明好东西是需要时间的。拍片和 Cosplay 的服装有一个重要区别：后者只要能站着摆 Pose 就 OK，拍片则还要能跑、能跳、能打、能滚，耐磨轻便，还有特写，所以要求会高很多，以至于这些衣服的造价都很昂贵。服部半藏巨大的肩甲是个很大的难点，会导致手部无法抬高，且难以固定，武术指导设计动作时就要避免这样的情况出现。吕布的盔甲本来想严格还原《真·三国无双 3》，但游戏中好看的，做出来效果未必理想，所以最后混合了《真·三国》各代的造型元素，无双饭可以慢慢细看。方天戟本来想做成《真·三国无双 5》的“电风扇”，后来放弃了——这种武器经过论证，人类无法使用。


■精心打造的服装，才有这种“神还原”的效果哟！


■由 CG 技术创造的现代都市场景，是不是有各种游戏的即视感呢？


■精细的建模带来的是高素质的画面效果，太烧钱了！看来《爱 3》这次是下了血本了。


■《爱情公寓》中一直自称“吕小布”的子乔在《爱 3》里终于化身成真正的吕布，看剧照还真有那么点威风凛凛的感觉呢！

剧组人手一台PSP

刀：嗯，好的作品就是需要这种严谨到一丝不苟的态度，赞一个！对了，除了幕后主创，《爱情公寓》的主演中有没有谁也是玩家或动漫的爱好者？平时聊天时，会不会也谈到一些 ACG 相关的话题？他们最喜欢哪些作品？

韦：陈赫自称是《CS》高手，也喜欢打《魔兽》，记得他曾把游戏机搬到剧组房间里。平时在后台男演员会人手一台 PSP 联机踢足球或玩格斗。作为导演的我很头疼，因为打游戏的话就会忽略台词准备，而且慢慢地，由于受他们影响，剧组的其他成员居然也开始人手一台 PSP……非常无语。下次后台看到 PSP 就地毁灭，我没得玩还刺激我！

王传君喜欢《海贼王》是出了名的，传说他有《海贼王》所有的官方周边。为此我还送过他一把索隆的菜刀，他藏在沙发后面对付盗贼用，去他家的话一定要小心。

李佳航喜欢《火影》，这几个男人为什么都是日系的？我跟汪远都偏爱欧美系，怪不得和演员有代沟。

刀：那剧中的几个妹子玩不玩游戏呢？这才是重点啊！

韦：女生们是否打游戏还真不清楚。她们平时主要是在吃吃吃，然后减肥，这么一个循环中。我推测一下的话，宛瑜平时生活养花种菜，肯定是不打游戏的，美嘉顶多就是玩《愤怒的小鸟》这种级别的，胡一菲……我觉得她如果打游戏的话应该挺厉害的，唐悠悠不打游戏，拼命三郎般一直在背台词，哈哈。

刀：得，看来作为长辈，“小姨妈”的确是起到了表率作用啊！在《爱情公寓》的前两季中，游戏元素大多是作为一些恶搞桥段和点缀内容而出现的，不知道这次游戏元素在剧中的比例是否会进一步提升？是否有哪一集（或几集）的情节是围绕游戏话题展开的呢？（如果有的话，相信很多玩家观众会欣喜若狂的。）

韦：是，第三季的游戏动漫元素可说无处不在，从 PC 平台、家用机平台、网游到手机游戏都有。预告片中没有出现的游戏或动漫，在《爱 3》中，大概还有十来处，比如《变形金刚》、《钢铁侠》、《植物大战僵尸》、《海贼王》、《愤怒的小鸟》、《星球大战》、《机器猫》等，还有殿堂级的游戏明星直接到公寓做客，连关谷平时所画的画作都是游戏插画……此外还有一整集桌游的情节。好了，我剧透太多会遭雷劈，大家自己看吧！

补充，第三季的大结局名称：《最终幻想》。

资深玩家当导演

刀：严重期待！看来“《爱情公寓》系列”不愧是与游戏最有缘的国产电视剧，而作为主创的您也是资深的游戏玩家，那么韦导能否透露一下您的游龄呢？最早接触到的游戏和主机是？

韦：小学起接触游戏的，游龄二十多年，感觉自己好老。最早接触的游戏是任天堂初代《超级马里奥兄弟》，不过我的游戏智商相当低，《超级马里奥兄弟》花了好几年才通关的，《魂斗罗》不用上上下下左右左右 BABA 的话完全苦手……

我父亲教计算机，所以最早在 8086 上玩过连名字都没有的打砖块游戏，之后玩了好几年能用机箱扬声器发出人声的智冠《三国演义》和当时觉得难度变态的《波斯王子》。后来，在同学家看人玩《仙剑奇侠传》的场景仿如昨日。其实 PC 平台对我的影响比较深远，结果现在变成了 PC 玩家。

更多，访问：73139.blog.163.com

刀：其实如今 PC 游戏和家用机游戏已经有融合的趋势，天下玩友是一家嘛！回望自己的游戏生涯，韦导最爱的游戏（系列）是？最喜欢游戏类型呢？目前正在玩的游戏是？

韦：最喜欢的游戏类型：RPG，无论是日系还是欧美 RPG 都有涉猎。作为剧情党，喜欢世界观宏大，文化内涵丰富，有深度的情节向作品。从早年的黑岛“《龙与地下城》系列”、《上古卷轴》、《辐射》、《杀出重围》，到近年的《质量效应》、《巫师》、《龙之世纪》等等，都是我很喜欢的佳作。最近正在把拍《爱 3》之前没打完的 RPG 补完中，比如《巫师 2》。

最爱的三个游戏系列是《异域镇魂曲》、“《博得之门》系列”和“《质量效应》系列”。不过它们从来没有出现在《爱情公寓》正式作品中，可能是怕拍得不好膝盖中箭吧！

刀：哈哈，说起玩游戏，韦导有没有什么好玩的游戏经历可以跟大伙分享的？比如和《爱情公寓》团队的成员们一起联机打《CS》《COD》什么的，应该都是家常便饭吧？

韦：工作室确实是有 PS3 和 X360 没错，但我基本不玩，主要是怕起不好的带头作用。制作组其他人有时会踢《实况》休息一下。联机《CS》或《COD》没有过，我们都是直接用孩之宝的玩具枪在公司实弹真人《CS》……和《爱 3》里的情节一样，扛着桌子当掩体，爆笑程度有过之而无不及，据说目的是减肥。

通过游戏感知世界

刀：好吧，比起拿着手柄坐在电视机前，“真人《CS》”肯定有减肥效果。通过分析“《爱情公寓》系列”中已经出现和即将出现的游戏元素（Wii、PSP、《鬼泣》、《生化危机》、《COD》、《侍魂》、《真·三国》、《CS》等等）可以大致推测出，阁下对目前主流的游戏类型应该都有一定的认识和了解。能否跟我们的读者分享一下您的游戏观呢？

韦：我认为游戏是生命的延伸，游戏可以帮助我们感受生活中无法体验的经历。我们在游戏中扮演不同的人物，体验不同的人生，相当于用一辈子的时间享受几辈子的喜怒哀乐，这是很神奇的事情。接触各种各样的游戏，是我感知世界的重要方式。拍片其实是相同的道理，影视剧也是生命的延伸，是观众在有限的生命中接触无限世界的方式。

游戏也是这个世界上除了电影以外，汇聚想像力的载体，是人类技术与艺术的结晶。伟大的游戏承载了文化、历史、哲学和对自我的反思，不但提供娱乐，也起到教育作用。

刀：嗯，用一辈子的时间享受几辈子的喜怒哀乐，游戏的确具有如此神奇的魔力。您能告诉大家你心目中最理想的游戏是什么样子吗？

韦：“《质量效应》系列”是各方面都比较接近我理想的游戏，虽然自由度稍逊是其软肋，但剧本极其精彩，非常不易。

刀：阁下还真是狂热的剧情控啊！韦导能否跟大伙儿谈谈对目前的主流游戏类型（比如网游）的看法？另外，不妨根据您对当下游戏软硬件发展状况的认识，展望一下未来游戏的发展趋势。

韦：作为单机控的我并不喜欢网游，也许是网游更加商业和现实，社交功能令网游更接近现实世界的映射。游戏一些原本的优点在网游中化为人与人的争斗、攀比，网游往往利用人性的弱点赚钱，这是非常遗憾的事情。

谈到未来，游戏和电影融合是必然趋势，总有一天游戏和电影会成为同一样东西。电影就是游戏，游戏就是电影。体感操控会在短期内有巨大的发展，并引发新的游戏革命。

做有智慧的玩家

刀：在《爱情公寓》中，与游戏相关的内容



□自称“好男人”的世纪贱男曾小贤在《爱 3》中能否赢得美丽御姐胡一菲的芳心，一切都得听导演的！

都比较正面，是能引起玩家们会心微笑的，相信您和您的团队都是喜欢并认可 ACG 文化的。但如今社会上还是有一批老古板对游戏存在偏见，认为玩游戏就是玩物丧志。不知道韦导在生活中是否遇到过这种戴着有色眼镜来看待游戏的人？是否尝试着与对方沟通？成效如何？

韦：代沟这东西你无法消除或同化，它永远存在，将来也会在我们和后辈间存在。有些事情只能接受现实，坚守各自的价值观，并让时间来证明一切，你永远无法说服所有人。

游戏是当代年轻人最重要的娱乐方式之一，就如同老一辈人下棋打牌，对消解生活压力有着重要的意义，全盘否定游戏是不明智的。玩游戏肯定不等同于玩物丧志，但也确实很多有玩游戏成瘾的例子。智慧的人从游戏中吸取营养，不智的人干什么都会沉迷。我觉得对游戏的正确价值观仍然是需要疏导的，不少游戏缺乏职业道德，也是游戏行业遭受社会舆论围攻的原因之一。游戏行业需要谨慎自律。

游戏不能白玩！

刀：嗯，的确如此。想要改变社会舆论对游戏的偏见，需要厂商和玩家共同的努力。作为在事业上取得了一定成就的人生赢家，韦导应该还有话要带给咱们 UCG 的读者朋友吧，特别是对那些尚未毕业的玩家，请给他们一些点拨和指引！

韦：赢家什么的实在是不敢自称，我感到压力山大。作为一个普通人，我只是希望给大家乏味的生活带来一些笑声。对于尚未毕业的玩家，希望大家平衡好游戏与生活的关系。理性游戏，不仅从游戏中获得快感，也能感受其中的美，有所启迪。通俗来讲，游戏不能白玩。

刀：游戏不能白玩，振聋发聩，与各位共勉！不知不觉咱们的访谈已经接近尾声了，所谓千呼万唤始出来，《爱情公寓 3》与观众见面的日子已经确定为 7 月 30 日。在访谈的最后，请您用一句话来向广大读者推荐这部玩家喜闻乐见的爆笑喜剧吧！

韦：呃……不怕笑死的话就来看吧！

刀：这个广告词够犀利！预祝《爱情公寓 3》收视长虹，再次感谢韦导接受我们的访谈。

□韦导与好搭档《爱情公寓》总编剧汪远以及本片主演们在一起，期待《爱 3》能够创造新的收视佳绩！



更多，访问：73139.blog.163.com

多边共享



秋季美剧特大号

今年下半年不仅有多款好游戏将要问世，同时本期《多边共享 美剧特别篇》为大家带来了多部秋季美剧的播出时间以及新剧介绍，其中以介绍新剧为主，重点推荐的连载剧集会标红。截至目前 HBO、SHOW TIME 等电视台目前尚未放出播出时间安排，等届时官方放出情报后华尔兹会在《多边共享》中继续补上。　文：华尔兹

THE CW

以偶像时尚为主的 CW 电视台依然主打《Gossip Girl》和《吸血鬼日记》这两部深受低龄女孩子喜欢的剧集。而新剧中《美女与野兽》其实也是类似《暮光之城》的偶像剧题材，看来 CW 依然是要把偶像路线继续下去。不过 CW 下半年另一部主打的剧集《绿箭》以大家喜爱的超级英雄为题材，相信可以吸引不少玩家的眼球（估计会有相关游戏）。

《绿箭》

Arrow

首播时间：10月10日
关键词：动作，超级英雄，科幻
期待值：★★★★☆



名字有点雷，这可不是讲口香糖的故事，该剧的主角绿箭侠来自于 DC 漫画《超人前传》。原本是花花公子的主角 Oliver Queen 因为海难而漂流到一座孤岛，在这座孤岛上他学会了超凡的生存能力以及弓箭术。回到城市后，他决定改过自新，利用手中的弓箭来维护正义。重新做人的他逐渐发现了自己周遭的变化以及潜在的危机……

影片是玩家比较感兴趣的超级英雄题材，同时片中充满了科幻以及动作元素，相信会吸引不少美漫迷或者超级英雄爱好者观看此片。

《美女与野兽》

Beauty and the Beast



首播时间：10月11日
关键词：偶像，爱情，科幻，动作
期待值：★★★☆☆

相信大家都看过《美女与野兽》这个美女与丑男的励志故事，这部剧将把原本故事彻底推翻。首先故事背景发生在现代，在该剧中“美女”将是一位女警察，她的母亲小时候被犯罪份子所杀害，在那次事件中她被一头外形丑陋的“怪物”所救。而“野兽”则是一位屡次在为难时刻拯救女主角的独行侠，他原本打算应招入伍，结果军方却为他注射了超强药物，这种药物可以改变人类的 DNA 细胞，使人类获得更加强大的力量。后来军方因为这些被注射后的士兵无法控制自我，在发怒时会变成野兽形态，便下命令将他们全部铲除。男主角逃过一劫后开始隐藏自己的足迹，并在暗中保护人类。

该剧有不少科幻、爱情与动作元素在内，喜欢该题材的观众不要错过了。

《医缘》

Emily Owens, M.D.

首播时间：10月16日
关键词：医学，肥皂，爱情，喜剧
期待值：★★☆☆☆

这可以说是一部发生在医院内的肥皂剧，讲述了刚刚毕业的单身女医生 Emily 进入了令人羡慕的丹佛纪念医院，然而她惊奇的发现自己大学时代的恋人也同样在这家医院工作，无独有偶，其在高中时期的“死敌”Cassandra Kopelson 也同样出现在了该医院中。几个有趣的同学凑在了一起，引发出了一幕幕或有趣或感人的故事。

说实话从目前来看该剧题材算不上新颖，主题也显得比较难以吸引人，不过可能对于喜欢看看肥皂剧的观众是个不错的选择。



其他续订剧集播出时间

10月2日
《南国医恋 第二季》（Hart of Dixie Season 2）
《邪恶力量 第八季》（Supernatural Season 8）
10月8日
《新飞越比佛利 第五季》（90210 Season 5）
《绯闻女孩 第六季》（Gossip Girl Season 6）
10月11日
《吸血鬼日记 第四季》（The Vampire Diaries Season 4）
10月19日
《全美超模大赛 第十九季》（America’s Next Top Model: College Edition）
《妮基塔 第三季》（Nikita Season 3）

CBS

CBS 今年的《破产姐妹》表现算比较不错，而旗下几部罪案推理剧（各种 CIS）全部会在 9 月回归。新剧《拉斯维加斯》将是 CBS 主打中的主打。而我想在这里说的是，尽管国内看的人不少，但是《生活大爆炸》吐槽一下《复仇者联盟》后就差不多该收尾了吧，再编下去已经有些后劲不足了。

新剧介绍

《直弯好基友》

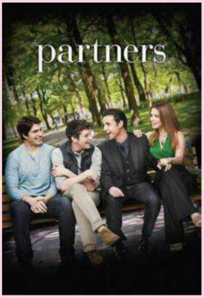
Partners

首播时间：9月24日
关键词：同志，爱情，喜剧，直男，弯男
期待值：★★★☆☆

首先，这个译名很强大，看名字就知道这是部讲述什么内容的故事，该剧是喜闻乐见的情景喜剧题材。两位主角是从小一起长大的伙伴，同时也是生意上的最佳搭档。其中 GAY

更多，访问：73139.blog.163.com

的扮演者迈克尔·尤瑞曾在《丑女贝蒂》中同样饰演过类似角色。而另一位主角大卫·克鲁搏霍尔特则是位直男，他正准备向自己的女友求婚，结果却被"好基友"阴差阳错搅局，导致两人分手。两个男人生活在一起，一弯一直，这种奇妙的设定组合到底将会打造出什么样的喜剧效果，相信等到开播时，一定值得一看。



《维加斯》

Vegas

首播时间：9月25日
关键词：拉斯维加斯，硬汉，西部枪战
期待值：★★★★★

CBS 新剧中最备受关注的一部，这部剧在声势上尽显浩瀚大气。该剧的背景是上世纪 60 年代的美国拉斯维加斯。由于厌倦了这片腐败之地，决定离开维加斯的主角 Ralph Lamb 被市长招来担任警长，调查一起赌场工作人员的谋杀案。当然，一切远没有那么简单，案件背后隐藏了各种阴谋与陷阱。影片的看点就是几个硬汉在维加斯这片土地上互相周旋，本片有较强的西部风格，赌城的背景也颇具亮点，相信该剧厚重的主题可以吸引不少观众。



《福尔摩斯：基本演绎法》

Elementary

首播时间：9月27日
关键词：推理，怪癖侦探，女华生
期待值：★★★☆☆



近来侦探题材大热，CBS 也来跟风。这部《福尔摩斯》剧由原著改编，不过却将背景转移到了现代。该剧整体来看与 BBC 的那部大同小异，主人公 Brit Sherlock Holmes 因为毒瘾的问题结束了自己的警察顾问生涯，他在戒毒后遇到了 Joan Watson 女士。而这位华裔女士的遭遇与 Sherlock 类似，曾是医生的她，因为酒瘾而导致自己的患者死亡。两人在见面后一拍即合，决定共同搭档合作。

该剧与以往福尔摩斯不同的地方在于华生完全交由一位女演员来饰演，而这位演员还是大家比较熟悉的亚裔女星刘玉玲。当然除去"女版华生"的噱头，在破案推理方面的表现才是该剧应该重点斟酌的对象。

《泽西女孩》

Made in Jersey

首播时间：9月28日
关键词：律政，爱情，搞笑
期待值：★★☆☆☆

这是一部以女律师为题材的律政剧，该剧的女主角 Martina 是一位家世显赫但为人低调的女律师，为了自己的目标，她必须与事务所的同事们竞争。然而这里的事务所中充满了各种各样丑恶事迹，通过各种肮脏手段来获利的同事比比皆是，Martina 必须以道德原则来走出自己的一条道路。她的直率，认真与嫉恶如仇，在这个律师事务所中碰撞出了另类的火花。



其他续订剧集播出时间

9月24日
《老爸老妈的浪漫史 第八季》（How I Met Your Mother Season 8）
《破产姐妹 第二季》（2 Broke Girls Season 2）
《迈克和茉莉 第三季》（Mike & Molly Season 3）
《夏威夷特勤组 第三季》（Hawaii Five-0 Season 3）

9月25日
《海军罪案调查处 第十季》（NCIS Season 10）
《海军罪案调查处：洛杉矶 第四季》（NCIS: LA Season 4）

9月26日
《犯罪现场调查 第十三季》（CSI Season 13）
《犯罪心理 第八季》（Criminal Minds Season 8）

9月27日
《生活大爆炸 第六季》（The Big Bang Theory Season 6）
《好汉两个半 第十季》（Two and a Half Men Season 10）
《疑犯追踪 第二季》（Person of Interest Season 2）

9月28日
《犯罪现场调查：纽约 第九季》（CSI: NY Season 9）
《警察世家 第三季》（Blue Bloods Season 3）

9月30日
《极速前进 第二十一季》（The Amazing Race Season 21）
《傲骨贤妻 第四季》（The Good Wife Season 4）
《超感神探 第五季》（The Mentalist Season 5）

FOX

FOX 今年新剧不多，在挥泪送走了《豪斯医生》之后，FOX 请来了一位《黑帮医生》，当然该剧与《豪斯》内容上的差别还是有目共睹的。其他则依然以主打各类选秀综艺节目为主，备受关注的《危机边缘》以及《触摸未来》相信会吸引不少眼球，尽管后者评价有些褒贬不一。

新剧介绍

《黑帮医生》

The Mob Doctor

首播时间：9月17日
关键词：阴谋，医学，罪案
期待值：★★★★☆

年轻有为的 Grace Devlin 医术毋庸置疑，是当地最好的年轻外科医生之一。然而看似风光的背后其实 Grace 欠了黑帮一大笔钱，他为了救自己的弟弟不得已为黑帮干一些黑事，比如故意制造手术死亡以毁灭证据等。在黑道的威胁之下她必须隐瞒身份，成为一个游走在正邪两道之间的"双面人"。从预告片来看，该剧拥有类似《越狱》式紧张刺激的情节，女主角在黑白两道之间错综复杂的故事颇具看点。



《明迪烦事多》

The Mindy Project

首播时间：9月25日
关键词：办公室爱情，喜剧，催泪
期待值：★☆☆☆☆

故事的主角 Mindy Lahiri 是位充满了事业心的妇产科医生，但是眼下最需要解决的是自己的爱情问题。虽然身边有不少优质的对象，但要想把握意中人 Mindy 必须付出代价将自己变得更加完美。本剧是典型的办公室爱情喜剧，本片的主演 Mindy Kaling 是该剧的制片人、编剧兼演员，曾获得多个头衔，是位不折不扣的才女。

更多，访问：73139.blog.163.com

其他续订剧集播出时间

9月12日
《X音素(美版) 第二季》（The X Factor Season 2）上
9月13日
《X音素(美版) 第二季》（The X Factor Season 2）下
《欢乐合唱团 第四季》（Glee Season 4）
9月17日
《识骨寻踪 第八季》（Bones Season 8）
9月25日
《杰茜驾到 第二季》（New Girl Season 2）
9月28日
《厨房恶梦 第六季》（kitchen nightmares Season 6）
《危机边缘 第五季》（Fringe Season 5）
9月30日
《辛普森一家 第二十四季》（The Simpsons Season 23）
《开心汉堡店 第三季》（Bob's Burgers Season 3）
《恶搞之家 第十一季》（Family Guy Season 11）
《美国老爹 第八季》（American Dad! Season 8）
10月2日
《家有喜旺 第三季》（Raising Hope Season 3）
10月7日
《克里夫兰秀 第四季》（The Cleveland Show Season 4）
10月26日
《触摸未来 第二季》（Touch Season 2）

相比 FOX，NBC 今年的新剧简直如潮水一般。其中以 J.J 的《革命》最为亮眼，该剧充满了末日生存感和紧张刺激的情节，冒险爱好者不要错过了。之前 NBC 主打的推理剧《格林》虽然在创意上颇有建树，不过对于剧情表现我个人持保留意见，希望在下半年推出的第二季中能有所加强。

新剧介绍

《生活向前冲》
Go On
首播时间：9月11日
关键词：励志，治愈，催泪，温情
期待值：★★☆☆☆

主人公 Ryan 是位资深的体育播报员，不过在生活上他感觉并不顺心，上级命令他去参加心理治疗课，然而起初不屑一顾的他却意外遇到了几位性格家庭背景各异，但非常有趣且志同道合的人。与这些人几天以来的相处逐渐改变了 Ryan，他试着开始融入并享受其中的快乐，从此他的生活得到了改变。心理治疗所发生的一幕幕搞笑、感人的事迹以及励志、积极的故事是本片最大的看点。



《另类家庭》
The New Normal
首播时间:9月11日
关键词：同志，喜剧，婴儿
期待值：★★☆☆☆

又是一部同性恋相关题材的新剧，该剧讲述了一对男同志与一位代孕母亲一起生活的故事，片中的同性恋情侣生活中最需要的就是一个孩子，Goldie 的出现让他们欣喜不已。女主角 Goldie 是位单身母亲，因为丈夫的出轨而独自带着 8 岁大的女儿在外奔波，为了生活费，Goldie 决定为这对同性恋情侣做代孕母亲，故事也由此展开。

《革命》
Revolution
首播时间：9月17日
关键词：末日背景，动作，科幻，悬疑
期待值：★★★★★

这应该是 NBC 在题材上比较被看好的新剧，包括笔者在内的不少观众都对该剧充满了期待。本剧充满了科幻动作色彩，《革命》的故事讲述了在未来时期，全世界所有能源都已消失，其中包括我们生活中最需要的电能，在这个没有任何能源的世界中，一切都变回了原生态。剩下的几名幸存者必须靠自己的力量生存下去，队伍当中大多数成员都要使用冷兵器，而职业也各不相同。这个世界中，政府被取缔，军阀崛起，笼罩在他们头上的则是一层层令人意想不到的阴谋。



虽说该剧在题材和拍摄上都很有吸引力，不过走的还是 J.J. Abrams 有些像《迷失》的老路，希望这部剧能够坚持下去，不要像《惊世》或《恶魔岛》那样只播一季就被“无情”的砍掉了。

《兽医诊所》
Animal Practice
首播时间：9月26日
关键词：兽医，动物，爱情，搞笑
期待值:★★★☆☆

同样发生在医院的故事，主角同样是性格古怪的医生，不过这次是以动物为患者的兽医题材。现如今，猫猫狗狗在主人心中的地位不亚于他们的亲生子女。而我们的主人公 George Coleman 正是一位喜欢动物讨厌人类的古怪医生，女主角 Dorothy Crane 曾是 George 的暗恋对象，不过现在 Dorothy 接管了 Crane 动物医院，成为了 George 的上司，而 Crane 已经与别人订婚了。

大家可以把该剧看成一部类似“兽医版《豪斯医生》”的办公室喜剧，喜欢动物与另类剧情的读者不妨关注一下。



《轻熟男主夫团》
Guys With Kids
首播时间：9月26日
关键词：奶爸，情景喜剧，恶搞
期待值:★★☆☆☆

30 岁左右的男人都应该干什么？看球赛，去酒吧，忙事业，可能是平常熟男们该做的，而剧中的这三个“另类”男人则带起了孩子，成立了奶爸联盟。面对自己身边的几个小婴儿，这些大男孩绞尽脑汁，发生了一幕幕古怪又有趣的事情。该剧是典型的情境喜剧形式，可爱的小孩与奶爸们搞笑的桥段是该片的一大看点。

《芝加哥烈焰》
Chicago Fire
首播时间：10月10日
关键词:火警，动作，热血
期待值:★★★☆☆

以火警为题材的电影看过不少，这次则是 NBC 继 2009 年的《Trauma》后再次播放该题材。故事发生在著名的“火城”芝加哥，在一次抢险过程中，火情夺走了一名队友的生命，消防署集体陷入了深深的自责当中。副队长 Matthew Casey 与救援队副队长 Kelly Severide 之间矛盾不断，两人在不停互相指责当中，而一次次火情又让两人关系逐渐缓和。除了每次置身火场的紧张刺激情节外，在消防署发生的故事也是该片看点之一。



更多，访问：73139.blog.163.com

其他续订剧集播出时间

9月10日
《美国之声 第三季》（The Voice Season 3）
9月11日
《为人父母 第四季》（Parenthood Season 4）
9月14日
《格林 第二季》（Grimm Season 2）
9月20日
《不眠之夜 第二季》（Up All Night Season 2）
《办公室 第九季》（The Office Season 9）
《公园与休憩 第五季》（Parks and Recreation Season 5）
9月26日
《法律与秩序：特殊受害者 第十四季》（Law & Order: Special Victims Unit Season 14）
10月4日
《我为喜剧狂 第七季》（30 Rock Season 7）
10月19日
《惠特妮 第二季》（Whitney Season 2）
《废柴联盟 第四季》（Community Season 4）

我原本看好 ABC 的《复仇》，结果到头来才发现这充其量是部抓不到逻辑的半偶像剧，让我失望了好久。今秋 ABC 华尔兹应该会继续追摩登家庭，稀饭会继续追《灵书妙探》。新剧方面，个人更加看好《迷失》中 Terry 加盟的《鬼楼契约》，不过说实话感觉这种题材的剧集一般走不远。

新剧介绍

《外星邻居》
The Neighbors

首播时间：9月26日
关键词：无厘头，恶搞，科幻，情景喜剧
期待值：★★★☆☆

Weaver 夫妇原本生活平淡无奇，自从他们搬到新泽西的一栋新房子里时，他们生活彻底发生了变化。在这个稍显偏僻的地方他们遇到了一群比较“另类”的邻居。首先这些邻居的名字就非常古怪，比如拉里·伯德，雷吉·杰克逊等，全部是体育明星的名字。他们不用吃东西而是靠读书来摄取营养，流眼泪是从耳朵里流出绿色的液体。后来才知道原来 Weaver 夫妇的新邻居都是来自于 Zabvron 星球的外星人。

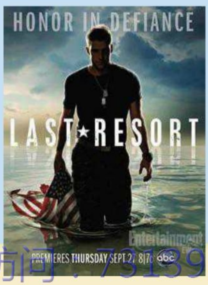
该剧集题材天马行空，又充满无厘头，相信这种荒诞有趣的剧情会吸引不少喜剧爱好者。

《终极审判》
Last Resort

首播时间：9月27日
关键词：军事，阴谋，战争，海战
期待值：★★★★★

今年秋季没有军事题材吗？NO！这部《终极审判》绝对能让各位《COD》、《战地》饭过足眼瘾。故事发生在近未来时期，原本美军科罗拉多号上的几位成员，由于无法接受上级的无理要求而被美国政府宣布为叛变，这些成员暂时逃往太平洋腹地躲过一劫。美国政府对外宣布他们载着核潜艇逃走，该潜艇上有足足 24 枚核弹！消息传开后引起全国一片哗然，到底这些成员要如何洗脱罪名与家人团聚，剩下的几名船员又将何去何从。

该剧无论是在投资、题材还是演员阵容上都尽显大将之风，喜欢战争军事题材的读者应该不会错过这部声势浩大的新剧。

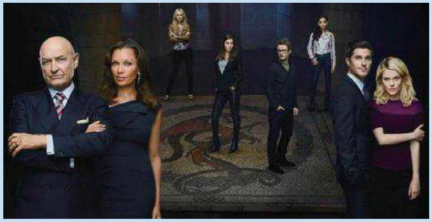


《鬼楼契约》
666 Park Avenue

首播时间：9月30日
关键词：惊悚，悬疑，奇幻，冒险
期待值：★★★★☆

影片根据同名小说改编，可能大家都听说过《七龙珠》或者《阿拉丁神灯》的故事，这个世界上如何才能实现自己的愿望？你可以选择来 666 号大楼，在这里可以实现一切你想要的，前提是必须附上自己的灵魂。看似浮华的大楼背后隐藏这各种可怕的惊人秘密，来到这里的年轻情侣逐渐发现隐藏在这栋大楼里背后的真相……

该剧演员阵容强大，由来自《迷失》的 Terry O’Quinn 和《绝望主妇》中的 Vanessa Williams 共同主演。此外题材也颇为吸引人，原本是大吉大顺的数字，到了该剧中将成为恐怖的代名词。相信《鬼楼契约》只要不在剧本上滑铁卢，又会是下半年一部值得期待的大戏。



《马利布城》
Malibu Country

首播时间：11月2日
关键词：情景喜剧，音乐，励志，肥皂
期待值：★★☆☆☆

Reba Gallagher 曾是是一名乡村音乐歌手，但为了家庭，她放弃了自己的事业。然而就在自己苦心经营的家中，她的丈夫却背着她在外面偷情，得知这一切的 Reba 毅然决然带着儿女和老妈离开这座城市，前往马利布开始自己的新生活。然而融入新生活并不是一件简单的事，她必须靠着自己的努力来奋斗支撑起这个家庭。

该剧是讲述大龄女性追求新生活的励志题材，是部有颇多出色乡村配乐以及爆笑台词的情景喜剧，应该颇受妈妈桑的喜欢。

其他续订剧集播出时间

9月14日
《鲨鱼坦克》（Shark Tank）
《你该怎么办》（What Would You Do?）
9月24日
《与星共舞全明星赛》（Dancing with the Stars: All-Stars）
《灵书妙探》（Castle）
9月25日
《与星共舞全明星赛结果秀》（Dancing with the Stars the Results Show）
《私人诊所》（Private Practice）
9月26日
《中之道》（The Middle）
《摩登家庭》（Modern Family）
9月27日
《实习医生格蕾》（Grey’s Anatomy）
《丑闻》（Scandal）
9月30日
《童话镇》（Once Upon a Time）
《复仇》（Revenge）
10月7日
《美国家庭滑稽录像》（America’s Funniest Home Videos）
10月17日
《郊区故事》（Suburgatory）
10月23日
《幸福终点站》（Happy Endings）
《23号公寓的坏女孩》（Don’t Trust the B—— in Apartment 23）
11月2日
《最后的男人》（Last Man Standing）

更多，访问：73139.blog.163.com
www.dodland.com

风林火山VS

主持人 伽蓝

“《街头霸王Ⅳ》系列”激战进化系谱

“《街头霸王Ⅳ》系列”自街机版运营至今已过去了整整4年，这数年间游戏经历了几次重大的升级改动，最终衍生出现在我们玩到的《超级街头霸王Ⅳ 街机版 Ver.2012》。在斗剧2012开战之前，本次风林火山VS为大家带来了的是“《街头霸王Ⅳ》系列”的年代大事记，就让我们借此企划从头开始见证“《街头霸王Ⅳ》系列”的进化历程吧。

大事记1

《街头霸王Ⅳ》运营初期杂谈

运营之初诸如C.VIPER以及EL FUERTE等新角色尚在开发之中，在那段时期ZANGIEF可谓出尽了风头，只要控制摇杆轻松摇出伤害极高的指令投，PPP的对空判定极强而且发动简单，在受到压制时连续输入指令投指令就能轻松抓住对手的破绽，因此在初期使用的人很多。另外，在初期SAGAT就已经是公认的强角，使用的人十分多。



▼容易上手的VEGA在运营初期获得很高的评价，特别是在版边的46LK压制让人难以动作，但随着对角色开发度的上升地位逐渐下降。



▲SAGAT的623K循环让不少对手苦恼不已，特别在版边，有些角色真是想动都难……

大事记2

《街头霸王Ⅳ》，强角几何？

表格中是《街头霸王Ⅳ》运营后一年、斗剧2009举办时的角色相性表，可以看出SAGAT从始至终以君临的姿态雄霸榜首，而其他角色的排名都有不同程度的变化。到了斗剧2010的时候，普遍认为SAGAT与GOUKI为二强，而排名稍后的则是ABEL、RUFUS、C.VIPER等一众新角色。

2009年8月《街头霸王Ⅳ》角色排名

S	SAGAT
A	RYU、ZANGIEF、GOUKI
B	E.HONDA、BISON、VEGA、C.VIPER、RUFUS
C	KEN、CHUN-LI、DHALSIM、ABEL、EL FUERTE
D	GUILE、BARLOG

大事记3

其他格斗势力参战《街头霸王Ⅳ》



▲KOF势的夺冠出乎了所有人的意料。

不只是“《街头霸王》系列”的粉丝，就连“VF势”、“KOF势”等其他格斗大宗的玩家也开始接触《街头霸王Ⅳ》，由于联网机台拥有BP（战斗力）分数的设定，一时间形成了各路强豪围绕BP分数而追逐的局面。而在2009年的斗剧中，日本KOF著名玩家卷心菜以及大御所用让人在意的“KOF势”作为队名参赛，并一举获得了冠军，一时间引起了热议。

大事记4

诚意满载的《超级街头霸王Ⅳ》发售

增加大量新角色、平衡性调整的强化版《超级街头霸王Ⅳ》发售后，由于没有街机版，玩家中出现了以家用机版作为主流的呼声，使得越来越多的街机玩家投身新版本。由于新版本人数众多，UC也从1个变成了2个，使得游戏的对策大幅改变，各角色的强手开始也开始逐一涌现，形成了一股新的风潮，说是重新洗牌也绝不为过。



▲35名可选角色，相比前作翻了一翻。

年表

2008年	
7月18日	街机版《街头霸王Ⅳ》开始运营。
8月29日	隐藏角色豪鬼开放使用。
8月30日	比赛“SUMMER BATTLE”举行，著名SAGAT玩家おじさんボ－イ获得冠军，并获得特别称号“2008天性の才能”，自此以后，从各种大赛获得的特别称号成为玩家身份的象征。
10月17日	第一届“NAGOYA STREET BATTLE”于日本名古屋举办，名古屋位处日本中部，因此这次比赛吸引了全国各地的玩家。
2009年	
1月18日	第一届《街头霸王Ⅳ》日本全国大会“斗志再击”举行，通过预选的玩家中，每5个人之中就有1名SAGAT使，侧面显示出SAGAT最强的态势，但使用DHALSIM的伊予凭借出色的发挥出乎意料地夺取了冠军，让一众玩家倍感震惊。
2月12日	家用机版《街头霸王Ⅳ》发售。
4月	日本全国各地开始了斗剧2009《街头霸王Ⅳ》项目的预选。
4月18日	在美国三藩市举办了名为“GAMESTOP STREET FIGHTERS Ⅳ NATIONALTOURNAMENT”的比赛，大赛冠军、美国著名玩家JUSTIN WONG（RUFUS）在赛后与来自日本的伊予（DHALSIM）、梅原大吾（RYU）以及来自韩国的POONKO（RYU）进行了表演赛，最终梅原大吾以全胜的姿态获胜。
7月2日	WINDOWS版《街头霸王Ⅳ》发售。
7月19日	在美国拉斯维加斯举办了“EVOLUTION CHAMPIONSHIP SERIES 2009 FINALS”，决赛中梅原大吾（RYU）战胜了JUSTIN WONG（RUFUS）获得冠军。
8月7日	以家用机版《街头霸王Ⅳ》作为比赛项目的第一届日本“GODS GARDEN”举办，参赛选手由网络票选选出，赛制采用日本比赛罕见的双败制。最后マゴ（SAGAT）获得了冠军，うりょ（C.VIPER）获得了亚军。
8月14日	斗剧09《街头霸王Ⅳ》项目开打，最终由著名KOF玩家卷心菜（C.VIPER）以及大御所（RUFUS）组成的“KOF势”获得了冠军，引起不小的轰动。
2010年	
1月	第二届“斗志再击”开始进行预选，比赛形式变成了3V3。
3月10日	iPhone/iPod touch版《街头霸王Ⅳ》发售，触摸操作给予玩家全新的感受。
4月4日	第二届“斗志再击”的决赛于东京秋叶原举行，最终由RF（SAGAT）、金デヴ（RUFUS）、ももち（GOUKI）组成的队伍获得冠军。
4月28日	家用机版《超级街头霸王Ⅳ》发售，值得一提的是该作并没有街机版。
4月	日本国民级格斗名人梅原大吾与家用机周边厂商“MADCATZ”签订了合同，此后梅原大吾开始以职业选手的身份参加各种活动。
5月	日本全国各地开始了斗剧2010《街头霸王Ⅳ》项目的预选。
6月	以家用机版《超级街头霸王Ⅳ》作为比赛项目的第一届日本“GODS GARDEN ONLINE”举办，参赛选手足不出户即可参加网络大赛，赛制为先取10局获胜，这次的尝试为日后的网络比赛奠定了基础。
7月	在美国拉斯维加斯举办的“EVOLUTION 2010”中，梅原大吾（RYU）获得了比赛的冠军，连续两年制霸EVO。
9月18日	斗剧10以合并的形式在TGS10的会场内举办，冠军由获得了第二届“斗志再击”冠军的RF（SAGAT）、金デヴ（RUFUS）、ももち（GOUKI）组成的队伍获得，值得一提的是中国共有4支队伍参加了这次的斗剧10，其中大陆2支，香港台湾各1支。

更多，访问：73139.blog.163.com

大事记 5

“职业玩家”逐一出现

自 2010 年 4 月梅原大吾与周边厂商 MADCATZ 签约后，マゴ、ときど也紧随其后加入，加上与 HORI 签约的 SAKO，从《街头霸王Ⅳ》中走出来的职业玩家越来越多，这些明星玩家形成了一道新的风景线，也衍生出了各种新的活动。



▲梅原大吾个人组手战，和明星玩家对战是要交入场费的哦……

大事记 6

直播带来的观战乐趣

在《超级街头霸王Ⅳ》时期，游戏内外的对战直播变得十分简单，厂商与视频网站也开始了各种比赛的直播，玩家足不出户就能犹如亲临现场一般观看比赛，这不仅让玩家可以轻松地学习高手的对战技巧，而且大大推动了游戏的推广。



■ GODS GARDEN #4 的比赛现场，在赛场的另一端是高达 20 万人次正观看网上直播，现在直播已俨然成为时代的必然了。

大事记 7

《超级街头霸王Ⅳ 街机版》席卷而来的“中华旋风”

在《超级街头霸王Ⅳ 街机版》中，YUN、YANG、FEILONG 这 3 个角色被公认为游戏的 3 强，由于 3 人都来自中国，因此也被戏称为“中国旋风”。由于一众高手纷纷换角，此举在一定程度上带动了普通玩家，使得角色偏倚十分极端，各种大型比赛中占据前几名的几乎都是这 3 人。在 AE 版运营的 1 年后，Capcom 终于放出了名为 2012 版的补丁，YUN 和 YANG 被大幅削弱，其他所有角色都有不同程度的改动，席卷一时的“中国旋风”也因此停息。



大事记 8

初期到现在，战斗重心的转移

在《街头霸王Ⅳ》时期，胜败往往在于地上战的攻防牵制，简而言之就是地面的立回部分占据了很大的比重。经过 4 年的开发，现今的游戏主要以多择压制、安全跳以及各种自动择作为胜利的主要因素，虽然如此，但这些技巧仍然属于上级技巧，新手需要花费很多的时间方能熟练掌握。

现在的 AE 2012 版已算是系列的成熟期，由于角色因素形成的实力差已被大幅缩短，因此单纯依赖角色性能的时代可谓一去不复返。在对战中要掌握所有 39 名角色各种各样的自动择极其困难，即使知道对手的大致套路，但仍要面对二择的压力，因此在对战中，不确定因素仍极大，这也正是游戏的乐趣所在。

10 月	第二届日本“GODS GARDEN ONLINE”举办，游戏以家用机版《超级街头霸王Ⅳ》作为比赛项目，《街头霸王Ⅳ》BP 第一人、著名 SAGAT 使マゴ凭借 FEILONG 以全胜的姿态勇夺冠军，以此作为契机，一众玩家开始认识到 FEILONG 的强势，FEILONG 使开始变多。
12 月 16 日	街机版《超级街头霸王Ⅳ 街机版》下称 AE 版）开始运营，街机版对家用机版作出了调整，并增加了新角色阴（YUN）和阳 YANG。
2011 年	
1 月 15 日	新称号“ULTIMATE MASTER”出现。
2 月 26 日	3DS 版《超级街头霸王 3D》发售，但由于有触摸出招的存在，平衡性相当有问题。
3 月 25 日	AE 版增加新人物杀意隆（EVIL RYU）。
4 月 8 日	AE 版增加新人物狂鬼（ONI）
4 月 23 日	名为“TOPANGA 联赛”的慈善比赛举办，此次比赛为 5V5 的形式，报名费以及网络募捐获得的费用最终全数捐赠慈善机构。
4 月	日本全国各地开始了斗剧 2011《超级街头霸王Ⅳ 街机版》项目的预选。
6 月 15 日	新称号“WARRIOR”出现。
6 月 26 日	在澳洲举行的“SHADOWLOO SHOWDOWN 2011”吸引了大批的外国玩家参加，最终韩国玩家 POONKO（SETH）获得了冠军，他操纵下的 SETH 的猛攻风格十分特别，为全球玩家留下了深刻的印象。
6 月 30 日	家用机版 AE 版发售。
8 月 1 日	EVO2011 决赛，ふ~ど（FEILONG）对阵マゴ（FEILONG）内战，最终ふ~ど战胜マゴ获得冠军，ふ~ど也从这次比赛开始一路状态极佳。
8 月 20 日	第四届“GODS GARDEN”中，ふ~ど（FEILONG）乘胜追击获得了冠军，ももち（YUN）、うりょ（SAKURA）分别获得亚军与季军。
8 月 28 日	“斗剧夏の阵”举办，マゴ获得了这次比赛的冠军，由于冠军可以获得斗剧 2011 的出场资格，他与ときど（GOUKI）组队参赛。
9 月 17 日	斗剧 2011 再次与 TGS2011 合并，最终 AE 版项目由かずのこ（YUN）与おじさんボイン（YANG）组成的队伍夺冠，中华旋风对平衡性的破坏可见一斑。另外中国队伍依旧参与了本次的比赛，但遗憾的是最好成绩只止步于 16 强。
12 月 2 日	《超级街头霸王Ⅳ 街机版》升级为《超级街头霸王Ⅳ 街机版 Ver.2012》，受人诟病的 YUN 与 YANG 被大幅削弱，其他所有角色都有不同程度的平衡性调整，游戏整体平衡性大幅上升。同日新称号“GRAND WARRIOR”出现。
12 月 17 日	于名古屋举办的“NAGOYA STREET BATTLE”遗憾地迎来了最后一届比赛，以后将不再举办。
12 月	在更新为 2012 版不久后，Capcom 宣布举办 2012 日本全国性 3V3 大赛“春狱节”，这是一个长期性比赛，预选将持续到 2012 年 2 月，最终参加大赛的选手必须经过店铺预选、地区预选等两重考验，因此最终出场的都是精英中的精英。
2012 年	
1 月 ~2 月	“《超级街头霸王Ⅳ》猛者杯”举办，猛者杯的冠军将直接获得春狱节的出场资格，最终由志郎（MAKOTO）、瞬狱ノイロ－ゼ（VEGA）、はなまるき（SAGAT）获得冠军。
3 月 3 日	“春狱节”正式比赛开始，在一众职业玩家与外国强手的混战中，由 EX マメハラ（ADON）、MDR（RUFUS）、ガチくん（SAGAT）组成的队伍突围而出，成为春狱节的赢家。
4 月 8 日	第二届“TOPANGA 联赛”举办，形式依旧为 5V5，最终由三太郎（SAGAT）、NISHIKIN（BLANKA）、洋梨（JURI）、だしお（SETH）、冷血（BARLOG）这支冷门队伍获得了冠军。
4 月 28 日	名为“超斗剧 in NICONICO 超会议”的斗剧 2012 特殊预选举行，虽然斗剧是以 3V3 的形式举行，但这次的预选将采用个人双败淘汰制的赛制，胜者可以获得与任意玩家组队的权利，最终うりょ（SAKURA）获得本次比赛的冠军，最终他指定与ハイタニ、ももち组队，成为首支斗剧 2012 的确认队伍。
5 月	于澳洲举行的“SHADOWLOO SHOWDOWN 2012”中，老牌 GOUKI 使えいた获得了街霸项目的冠军。
6 月 15 日	新称号“ULTIMATE WARRIOR”出现。
现在	斗剧 2012 预选在世界各地火热进行中，虽然有传闻本届斗剧将会是最后一届，但无论如何激战之路远未结束。



狼来了的《灵魂能力Ⅴ》斗剧预选感言

斗剧 2012《灵魂能力Ⅴ》项目中国赛区预选在 7 月 21 和 22 日两天里圆满地落下帷幕。本次大赛的参赛选手主要来自广州、上海、南宁、深圳、香港以及新加坡，每位选手都有着出众格斗技巧，经过激烈的对局，最后新加坡选手以绝对的优势取得了这次大赛的冠军，顺利入手前往斗剧的门票——青切符。

这位来自新加坡的选手真的非常强，他的打法是将双方的位置控制在对自己有利的距离中，然后以成功率极高的最速技作为强力的空位确反技来威慑对手，比赛时只要对手的招式一挥空，基本上就逃不过被他的高伤连段起始技打空位确反。这种打法导致我在比赛前一晚做的对策基本完全失效，本以为他会使用的几个高性能招式，在比赛时他基本一个都没用，彻底贯彻控制距离的打法，让我的薇欧拉打得相当的尴尬，第一大局勉强挣扎了一下，第二大局直接被他三灯带走。

第一次参加这种国际性的大型赛事，虽然只是预选，但由于绝大部分参赛者的实力都不容小觑，因此压力非常大，尤其是得知半决赛的对手是 Shen Chan 的时候，前一天晚上还真的睡不着觉，早上 5 点多就睁开眼在床上打滚，脑子里在模拟和船长对战时的各种情形，然后反复提醒自己需要注意的招式、一定要防住的招式以及部分招式的确反等等。起床后也因为紧张而导致食欲不振，早餐以一个三文治草草了事。在这里要感谢一下合作伙伴拳霸科技公司为所有选手提供的免费午餐。

最后感谢一下其他小编以及读者们的支持，比赛的那两天在微博上看到不少读者的声援，只可惜没能取得更好的成绩，有点愧对大家。不过经过这一次的活动，获得了不少举办活动的宝贵经验，相信日后再有机会组织类似的赛事时能做得更好。

更多，访问：73139.blog.163.com

文 八重樱 美编 NINA

《零 真红之蝶》六大结局解读



时隔近9年之后，PS2平台上的经典恐怖神作《零 红蝶》被重制到了Wii平台，更名为《零 真红之蝶》。从游戏素质来看，本作称得上是款诚意之作，在操作、视角、系统、画面、乃至怨灵的攻击上都做出了细微的调整，这就让老玩家们不但重温了当年的感动，而且还能获得耳目一新的体验。另外，重制版新增了两个结局，使得总结局数达到了6个之多！足可见制作方对本作的热爱程度已达到狂热级别。接下来就为大家献上这六大结局的概述和解读，重新认识这些结局将有助于大家更深入了解这段凄美的故事。

读游戏 GAME STUDY

结局1 迷惘

持续不断的寻找与分别，令澪感到身心疲惫，一个本不该有的念头鬼使神差般浮现在她的脑海中：“或许……姐姐已经不在了……”站在暮羽神社的门前，澪陷入了两难的境地。前方是逃离皆神村的惟一通路，只要径直走下去就能结束这场噩梦；身后则是与自己最亲近的人和数不清的想要至自己于死地的怨灵。纠结了许久，澪终于做出了决定，“对不起，我没有办法完成约定了”，怀揣着背叛姐姐的歉意，澪拉开了通往地道的铁门。

靠着微弱的手电筒光芒，澪在地道中跌跌撞撞地跑着。四周是一成不变的石壁，手电筒微弱的光芒也无法将前方的道路尽数照明。此时的澪不知道自己究竟跑了多久，可能只有5分钟，也可能已经过去了半小时。被黑暗的恐惧所笼罩的她只想尽快离开此地，但抛弃姐姐的罪恶感却时刻紧随在身后，令澪更为惶恐不安。

突然，耳边响起了纱重的声音：“又要再一次丢下我一个人了吗？”澪不由得停下疾行中的脚步，微微将头扭向后方。此时树月的话语仿佛告诫般的响起“绝对不可以回头！”然而，紧接着传来的竟然是茧的声音：“澪，我们不是约定好了吗？要一直在一起。”澪终于没能抑制住回望的冲动，可是当她转过身来，映入眼帘的，并不是和自己有着相同容貌的姐姐茧，而是一脸阴笑的纱重……

当澪再次醒来时，发现自己已经回到了村外的小溪旁，温暖的阳光铺洒在这片森林之中，涓涓流水闪烁着斑斓的金光。一切都显得无比平静，仿佛什么都没有发生过一样，没有从地图上消失的村庄、没有恐怖的祭祀、没有悲剧的双子，但也没有姐姐的身影。澪出声呼唤着姐姐的名字，但却再也不会有人回应她的呼唤了。



点评



PS2版时代这段剧情并没有算成是一个结局，在CG动画结束后出现的是GAME OVER几个大字，通关特典影像中也不会收录。直到XBOX版的《零 红蝶》，才赋予了这段剧情“迷惘”这个标题，算是典型的BAD END吧。双子间紧密相连无人能动摇的羁绊是《零 红蝶》这部作品的主旨，因此“迷惘”这个为了自己安全而弃姐姐于不顾的行为等同于邪道，自然是得不到官方与玩家们认可的。影像最后阴笑的纱重似乎也在暗示着澪未来的命运——乍看之下澪是回到了正常世界中，但纱重的诅咒也会让她永无宁日吧……



更多，访问：73139.blog.163.com

结局2 红蝶

伴随着一次次快门的按下，真壁清次郎的怨灵终于在惨叫声中化为了虚无。澪放下手中的射影机，心情却并没有因为消灭怨灵而感到一丝轻松。她能够感受到，自己的另一半正在前方的地道尽头等待着自己的到来。走下漫长的石阶，站在虚前方几步远处的茧的身影浮现在眼前。

“我一直都在这个地方等待着你……”此时此刻，茧的表情看上去无比的平静，仿佛在讲述着一件与己无关的事。而澪也仿佛是中邪了一般慢慢走到了茧的面前。一瞬间，时空发生了扭曲，在两位少女的身旁出现了数十名蒙面宫司的身影，他们整齐地用权杖敲击着地面，如同是在催促着天仓姐妹作出最后的诀别。

“我们虽然一起出生，但还是会走向不同的道路，并各自死去，这些我都明白……明明很明白……”从茧的口中所说出的话语既是她的心声也是纱重未能有机会对八重说出的话，“不过如果这样的话，我们就能合为一体了。”不知不觉中，茧仰面躺在了虚面前的石台上，而澪则跪坐在她的身上。面带微笑的茧轻轻握住妹妹的双手，将它们按在了自己纤细的脖颈上，并在妹妹耳畔轻声说道：“所以，杀死我吧……”



权杖敲击地面的节奏更为激烈了，连空气都跟着颤抖了起来。澪凝视着身下姐姐的脸庞，双手仿佛不受控制地用力掐了下去。不知过了多久，刺耳的权杖声被宫司们的欢呼声所取代，澪此刻方才如梦初醒般松开了按在姐姐颈项上的双手。手指按压过后的伤痕化为了一只红蝶在空中翩翩起舞，而在茧的脸上则洋溢着满足的笑容，尽管此时她已经不会再呼吸了。

从身后走来两名忌人，当着澪的面抬起茧的尸体丢进前方深不见底的虚之中。清醒过来的澪无法接受自己的所作所为，嘶声力竭地呼唤着姐姐的名字。她追随着红蝶的身影奔跑于森林之中，口中断断续续重复着“对不起”几个字。御园的祭台上，无数红蝶腾空而起，暗示着曾经有无数的双子为了镇守村庄而踏上的悲途。一只红蝶飞近澪的身边，可是当她想要伸手触碰之时，红蝶却又擦过她的指尖，直飞向高空。“拥有两个身体的巫女将会通过‘红赘祭’成为一体，化为镇压虚的神明之子。后出生的将留下保护人间，先出生的则通过‘虚’镇压地下黄泉”。红赘祭终于成功完成了。再也抑制不住内心悲痛的澪跪倒在地面上失声痛哭，远方的地平线上，朝阳的光辉划破暗夜的帷幕，让温暖再一次回到了皆神村的土地上。

点评

即便是到了今时今日，“红蝶”这个结局仍算得上是TV GAME界屈指可数的经典之一，特别是最后一幕伴随着澪撕心裂肺的哭喊，天野月子演唱的主题曲《蝶》同时响起，相信每一位看到此刻的玩家们都会感受到心中一阵刀割般的痛楚。这个结局也是官方认可的真·结局，在系列第三作《零 刺青之声》中，澪也有出场，剧情紧接着茧化蝶之后，澪虽然回到了母亲的身旁，但对姐姐的思念却一刻也未停息，最终令她的精神深陷沉眠之家中，肉体长睡不醒。



皆大欢喜的结局并不适合“《零》系列”这样的作品，因为贯穿作品的主题并非仅仅是恐怖，更多的是对既定宿命的无奈。从澪与茧被红蝶吸引踏入皆神村的那一刻起，她们的命运就注定会以悲剧收尾。纵使澪一直在试图找到和姐姐一起逃离的方式，但却在不知不觉中促成了红赘祭的完成。而在姐姐茧的心中，一直存在着“回归母体”的念头，即回到与妹妹合二为一、漂浮在温暖液体中的那段时期。这点在她幼年时就已经有所体现，因为恐惧与澪的分别，她故意跌下山崖，如果就此死掉，那么澪就会因此后悔一生。但茧奇迹地生还了，只是摔跛了脚而已，因祸得福，澪从此之后更是片刻不离姐姐的身边，约定两人要一直在一起。茧虽然感到很开心，但不安却从未从她的心中消失。只要是活在这个世上，人终有一日会变得孤独一人，约定虽然能暂时抚平不安，可是谁也无法保证不会有被破坏的那一日。深知这一点的茧终于找到了能与澪永远在一起的方法，那就是通过红赘祭的形式舍弃肉体，让心灵与澪完全融合。因此她坦然地接受了命运的安排，面带微笑的迎来了死亡。

可是，这个结果并不是澪所希望的，亲手掐死姐姐的行为带给她的是无尽的痛苦与悔恨，即便是回到现实世界中去，这份令人窒息的痛楚仍然时刻折磨着她的精神。如果红赘祭真的能令二人的心合二为一，那么澪又岂会如此痛苦不堪？说到底，红赘祭只是满足了茧、纱重和八重三人的私愿罢了，无数代的双子巫女／巫子早已用事实证明，活下来的一方不可能会有丝毫的幸福可言。俗话说，逝者长已矣，生者如斯夫。官方也希望澪能够走出痛苦，故在《刺青之声》的真·结局中给她安插了一张造访黑泽家的静态图片。对此，我们也只能默默地祝福她（千万别再遭菊地柴田等人毒手）了。

结局3 虚

经过一番苦战，澪终于用射影机打败了附身在茧体内的纱重。失去力量的纱重跌跌撞撞后退了几步，眼看就要落入虚的大坑之时，她也终于从茧的体内分离了出来。

“姐姐！”就在茧即将与纱重一同跌入深坑的瞬间，冲上前来的澪一把抓住了茧的手臂，而纱重则在刺耳的惨叫声中渐渐消失在了坑底。尽管澪在千钧一发的时刻拽住了姐姐，但身为一位十几岁的少女，她的腕力根本支撑不了一个人的重量，紧握着的手臂也在重力的作用下一点点地下滑。必须要唤醒姐姐，两个人一起努力的话还有获救的可能！想到这里，澪低下头望向茧，可是她却忽略了一件事，只要低头向下看，就必然会见到虚中的一切！



“不行！不可以看那里！”脑海中响起树月的警语，但一切都已经太迟了。在虚的底部，成千上万的冤魂痛苦地扭成一片，发出支离破碎的哀嚎，向着澪伸出枯枝般的手臂。与此同时，迷漫在虚中的剧毒瘴气也直直刺入了澪的眼中，无情地夺走了少女眼中的光芒……

当茧竭尽全力爬上地面时，身边的澪已经手捂双眼痛苦地跪倒在地。即便被瘴气刺瞎了

更多，访问：73139.blog.163.com



双眸，澪也没有因此就松开牵系着姐姐生命的那只手。在她看来，如果用自己的一双眼睛换来姐姐的平安生还，代价实在太低了。就这样，两位少女彼此搀扶着返回了地面，至于最终是如何离开皆神村的，天仓姐妹也没有清晰的记忆。

傍晚时分，澪与茧坐在公园的长椅上享受着夕阳最后的一丝余辉。暗夜将至，空气中开始多了几分寒意。茧扭过头去，轻声在妹妹耳畔说道："澪，我们回去吧。"澪微微点了点头，紧握住姐姐的手站起了身。在她的眼睛上，缠着厚厚的白色纱布，恐怕这辈子都无法回复视力了吧。但看着这样的妹妹，茧的嘴角却浮现出一丝幸福的笑意，是的，这样就可以了，如此一来两个人就可以永远在一起了，永远……



点评

PS2 版使用困难模式通关的话，就可以获得这个名为"虚"的结局。大概是对在普通难度下没能顺利救出姐姐的玩家们内心的一个补偿吧，本结局是以天仓姐妹双双逃离皆神村来收尾的。但这仍然不能称之为是个完美的结局，因为平安脱出是以澪付出双眼作为前提代价的，如此可爱的美少女就这样变成盲人总会让人感到惋惜。在这段结局影像中，最值得玩家们反复回味的，就是最后浮现在茧唇边那一抹若隐若现的微笑，这层笑意的背后隐藏着多重复杂的思绪。其中既有对两人能安全生还的喜悦，也有帮助到澪的幸福，但更多的，恐怕是欲望达成的满足吧。长久以来，茧一直渴望着能与澪永不分离，甚至不惜以自己的脚伤化为无形的枷锁将妹妹"囚禁"在身旁。但这并非长久之计，当二人长大成人，恐怕澪就会爱上某位男性，和他结婚生子，从而渐渐脱离茧的"控制"，这当然不是茧希望得到的结果。而如今，澪已经双目失明，就连基本生活都难以做到自理，身为双胞胎姐姐的茧自然而然就要肩负起照顾妹妹饮食起居的工作，这样就能实现"永不分开"的愿望了。这抹意味深长的微笑恐怕都曾令玩家们挂念许久吧?

结局 4 约定

穿过最后的鸟居，澪步履蹒跚地跑到了一切悲剧的起点——虚的面前。两边伫立着数十位宫司，他们正整齐划一地用权杖敲击着地面，口中咏唱着莫名的咒文。而在前方不远处，姐姐茧正一瘸一拐地向着虚的深坑走去……

"姐姐——！"澪不由得发出一阵惊呼，慌忙向茧的方向跑去。令人惊讶的是，两侧的宫司对澪的举动却视而不见，只是继续一味地制造着刺耳的声响，仿佛是机械一般。突然，世界如同被漂白后一般失去了色彩，就连声音也连同色彩一起销声匿迹。一个身穿白色和服的身影从澪的体内分离开来，澪被眼前的景象震惊了，不由得停下脚步注视着面前的白衣少女。

白衣少女一步步前行着，步伐虽然缓慢却无比地坚定。此时站在虚的洞口边的茧也感受到了什么，缓缓地转过了身来。当她完全面向白衣少女时，已不再是茧的容貌，而是变成了黑泽纱重的模样。然而此刻的纱重并不是那个曾带给澪刺入骨髓般恐怖的怨灵，而是一位平凡普通的可爱女孩。两位少女无言的相对而立，



相同的容貌、相同的服装、相同的红色绸带，她们原本就是同一个人，只是在出生的那一刻被一分为二而已，现在，她们终将再度合二为一。

"纱重……对不起，明明约定好要一直在一起的，我却……那个时候……"率先出声的是八重，她低垂着头，仿佛是在赎罪一般开口说道。可是纱重很快便打断了她的话，此刻在她的脸上再无任何的怨恨，只有心满意足的微笑："我都懂的……我都懂的……"

虚边，一位忌人将手指指向下方的无底深渊，两位白衣少女明白其中的含义，肩并肩地站在了一起。曾经分开的左手和右手再度紧紧握在了一起，这一次将永远不会再松开。

"这样，我们就能永远在一起了。"纱重将目光转向八重，轻声说道。八重也正视着妹妹的眼睛，微笑着点了点头。接着两人便向虚中跌落下去……

就在八重与纱重坠入虚中的一瞬间，从后赶上的澪紧紧抱住了与纱重分离开来的茧。而纱重和八重的身影则在无尽的黑暗中渐行渐远，只有腰间相连的那根红色绸带依旧刺目晃眼，隐约化为了一只红蝶。

得救的茧一时间还没有从失神中清醒过来，纵使身后紧抱着自己的澪因为恐惧和欣喜拼命颤抖着，茧也没有实感。她茫然地抬起了头，注视着虚的上空，忽然，一只红蝶的身影映入眼帘。与此同时，耳畔响起了八重和纱重的声音："谢谢"……

无数的红蝶从坑中涌出，围绕在天仓姐妹的身旁翩翩起舞，宛如置身于绝美仙境。无数的红蝶，代表着无数的双子和无数场悲剧，为宿命所困的他们在此刻终于得到了真正的救赎。逢坂家的奥之间中，真澄将亲手杀死的女友美也子拥入怀中，望向远方；立花家二楼的阳台上，树月、睦月和千岁欣赏着红蝶曼舞夜空的美景；皆神村所有化为怨灵的村民们此刻也忘却了仇恨，恢复了往昔的平静。

在红蝶的指引下，天仓姐妹顺利返回了村口，再无怨灵的阻拦，噩梦已经宣告终结了。望着渐渐远去的红蝶，澪不由自主地张口说道："我一直在想，如果那个时候，我没有松开姐姐的手，姐姐也不会……"但茧却摇了摇头，"那时候的我很害怕与澪分别。我们虽然一起出生，但却会走向不同的生活道路，并且无法逃离分别死亡的命运。这令我无论如何也难以接受……"说到此处，茧下意识握紧了澪的手，"但是，从那之后，澪就一直陪在我的身边。"作为回应，澪也加大了手上的力道："我们或许无法合为一体，但我再也不会放开你的手了……"

喷薄而出的朝阳将天仓姐妹的脸庞染上了温暖的色彩，新的一天开始了……



更多，访问：73139.blog.163.com

点评

“约定”是XBOX版《零 红蝶》新增的结局。尽管PS2版的结局在玩家心中早已是无可挑剔的经典,但无论是“红蝶”还是“虚”都不能算得上是个HAPPY END,只能算是将残缺美的精髓发挥到了极致。因此Tecmo在将本作移植到XBOX平台时,便追加了“约定”这个完美无瑕的结局。称其完美无瑕并不过分,因为每个人都得到了最适合自己的归属,天仓姐妹安然无恙离开了皆神村,黑泽姐妹终于完成了多年前那个约定,共同镇守住了虚,惨死的村民们也得到了超生,皆大欢喜有木有?可惜的是这个结局同样不算是官方认可结局。

“约定”这个结局最大的意义是点明了澪被八重附体这层关系,从而使得剧情中一些模棱两可的细节得到合理的解释。为什么澪进入皆神村不久之后就遭到纱重的穷追不舍?但却又偏偏在最关键的时刻放了她一条生路?换做其他人的话,恐怕无需多久就会落得桢村真澄和须堂美也子那种结局吧?但澪对纱重而言是特殊的存在,因为她的体内附着着八重的灵体。当年八重和纱重携手打算逃出皆神村,却因为纱重摔下山崖导致只有八重一人逃脱。被村民们抓回的纱重怀揣着被背叛的痛苦与悔恨被迫执行了仪式,但错误的形式最终导致仪式的失败,化为怨灵的纱重屠杀了皆神村的所有村民,孤独一人等待着八重回来。而另一方面,逃出后的八重虽然想要回到皆神村,却无论如何也找不到入口(因为此时灾祸已经发生,皆神村已经从地图上消失了),只能在森林中独自哭泣。后来失去记忆的她被宗方良藏找到,两人结为夫妻,并生下女儿宗方美琴。婚后八重的生活并不幸福,因为美琴继承了她的强大灵力,从小就能看到不可思议的事物,并且在某次捉迷藏中神隐,失去女儿的八重精神崩溃自杀身亡。死后八重的灵体在不知觉中回到了皆神村村口,持续哭泣着。直到澪追随茧进入皆神村时,八重才终于通过附身的形式回到了村子中。在树月和纱重的眼中,澪呈现出的其实是八重的身影,因此树月才会称呼澪为“八重”,而纱重的目的是能与姐姐完成当年的约定,自然不会轻易取走澪的性命。



不过“约定”这个结局细分析下来有着致命的不合理处,因为完成红赘祭的步骤必须是双子中的姐姐在虚面前亲手掐死妹妹,令两人合为一体,由此所产生的强大力量才能封印住虚中的邪恶。而在这个结局中,纱重八重双双跳入虚中,颇有“殉情”的味道。虽然两人的约定由此得以实现,但这种行为是否真的能镇守住虚呢?从双子的角度设身处地想一下,显然“一起死”要比“一方杀死另一方”要来得轻松吧?而镇压住虚所需要的强大力量换而言之不正是“必须杀死半身”所带来的强烈痛苦吗?……

或许分析得有点过头了,毕竟这个结局的目的只是想让玩家在经历了数小时的压抑恐惧之后内心得到解脱和释怀,如果苛求合理性的话,只会再度走上“红蝶”的结局吧……所以就把它当做平行世界中来之不易的幸福好了。

结局5 冻蝶

伴随着一声凄厉的惨叫,纱重在射影机的威力下生生被逼出茧的体外,化为一股青烟消失在空气当中。脱离控制后的茧仿佛是气力尽失般跌坐在地上,澪见状慌忙丢下射影机跑上前去将姐姐搂到怀里。

“姐姐,太好了,千万别再丢下我一个人了……”

“嗯,我哪里也不去,”茧顺势也抱住了妹妹,“我们本来就是一体的,这之后必须要完成的事,你也知道的吧?”一边轻声说着,茧一边缓缓仰卧在地,并将澪的双手按到了自己纤细的脖颈上……

“!!”突然惊醒的澪慌忙挣脱茧的双手的控制,连连后退,一脸惊恐困惑地望着姐姐,心中茫然失措。而此时在茧的脸上,却写满了无尽的失望,她犹如幽魂般飘到澪的面前,双手捧起妹妹的脸颊,强迫她与自己双目对视,呼唤着澪的名字。如果是在平时,姐妹两人之间根本无需过多的话语,单单是呼唤对方的名字,就可以将心意准确无误地传达给对方。但此时并没有奏效,澪再一次挣脱了茧的双手,拼命摇着头,哭喊着“我做不到!”

周围的空气在一瞬间冷却到了冰点,澪感觉到一股刺骨的寒意扑面而来。她不由得抬起头,站在面前的明明是和自己拥有相同容貌、一起长大的那个人,现在却仿佛是完全不认识的另一种生物。只见那个人开口说道:“无论如何也做不到吗?我明明比任何人都期盼着……正因为是澪,我才会如此喜欢你……”她抬起头,茫然地望向空中,离散的目光宛如摇曳的烛火般飘忽不定,又如同是在捕捉虚无缥缈的爱情,“我们却始终无法合为一体……不能合二为一……既然如此,就一直痛苦吧!一直徘徊在地狱之中吧!”

突然,茧弯下了腰,再度抬起头时,已是泪眼婆娑,但她却开始疯狂地大笑,身体在笑声中痉挛般地抽动。澪被眼前的一幕彻底震惊了,本来她以为只要消灭了纱重,姐姐就能恢复正常,和自己一起逃出这座鬼村,明明在刚才,纱重的灵体已经烟消云散,但为何面前的茧却酷似站在尸骸堆上狂笑的纱重?!

忽然,澪的脑海中闪过一道白光,沉睡许久的记忆随之苏醒。10年前,茧失足滑落山崖后,澪很快就赶到了她的身边。但她所看到的,却是姐姐抱着膝盖一边流泪一边发笑的诡异场景,备感震惊的澪理智上无法接受眼前的一幕,遂昏倒在地。当她醒来时,这段恐怖记忆已经被大脑封印,取而代之的是自己不停地对姐姐道歉的回忆。于是,在这段虚假记忆的驱使下,澪一直守护在行动不便的茧的身旁……

“姐姐……”复苏的记忆令澪的声音微微发颤,但一切都已为时太晚。

停止狂笑的茧跪在妹妹的面前,这一次,是她将双手按在了澪的脖颈上;“永远在一起吧……两个人一起永远留在这里……只有我们两个……”

在茧如魔咒般的话语中,澪的意识渐渐坠入了黑暗深处。最后映入眼帘的,是茧唇边浮现出的一丝笑意,妖艳美丽,同时散发着致命的毒气。在清醒的最后一刻,她终于读懂了姐姐的内心,原来救赎从一开始就不曾存在……

雏坛的房间中,茧抱着澪坐在屏风背面。借着摇曳的烛光,茧正在用毛笔为澪涂抹上鲜红色的口红,她那专注的神情仿佛是在照顾一件喜爱到不行的玩具一般小小翼翼。突然,茧发出了一声惊讶的叹息,只见她放下手中的画笔,捧起澪的头颅,吻去了澪眼中浮现出的泪水。如此一来,澪又恢复了她人偶的姿态,双眼眨也不眨,注视着虚空。

“这样一来,我们就永远在一起了……”







更多,访问:73139.blog.163.com

点评

说实话，一开始我听说 Wii 版会新增两个结局时，还以为是像 XBOX 版新增的“约定”结局一样属于无关痛痒的类型，并没有太期待。但当我看到这个结局时，顿时有一种给柴田和菊地下跪的冲动，这个结局非但不是无关痛痒，简直就是“毁童年”的典范呀！

“冻蝶”这个结局简单归总起来就是茧极度黑化。在上文中我已经提到，天仓茧的内心非常脆弱，她害怕澪会舍弃自己，想要回到和澪合二为一的状态，也就是心理学上所说的“回归母体”。其实“回归母体”这种心理世人皆而有之，特别是在遭遇到挫折、痛苦、烦恼时，都会或多或少渴望回到那个毫无任何烦恼的时期，只是茧的表现太过极端而已。为了能将澪留在身边，她采用的都是一些常人难以想象的手段，像是故意跌下山崖、让澪杀死自己等等，这种对妹妹近乎无理的“占有欲”正是茧的心魔所在。之前几个结局中，无论茧再怎么“妹控”，也都还算维持在一个正常的范围内，楚楚可怜的模样令玩家对她心生怜悯与同情。而“冻蝶”却彻底捅破了“道德”这层窗户纸，甚至不惜更改原有剧情（茧跌落山崖那段）也要将茧推上幕后大 BOSS 的地位，真可谓是用心良苦！



这是一个没有任何救赎的结局，往严重方向说也可以称之为是个邪道结局，但它所带来的震撼却并不输于“红蝶”。水能载舟亦能覆舟，一旦超过某个限度，再浓烈的爱对对方而言都是致命的凶器。这个结局还有另一种含义，那就是：不要小看病娇软妹的战斗力，认真起来玩坏你没问题……（老编：“你够了你！”）

P.S.，最后茧抱着澪的头坐在屏风后的这段影像在第一次来到雏坛的房间时就可以看到，只不过澪绕到屏风后时已换成了茧晕倒在那里。

结局 6 阴祭

一路狂奔对澪的身体构成极大负担，她的气息已经完全紊乱，双腿也如同被灌了铅一般沉重。但是一想到姐姐茧仍生死未卜，澪就无论如何也不能停下自己的脚步。穿过黑泽家的密道，澪跌跌撞撞冲进了皆神村的地下，她确信着，姐姐一定是在前方不远处连接阳间与阴间的黄泉之门“虚”那里等待着自己。

突然之间地动山摇，脚下的土地仿佛拥有了生命一般颤抖，澪只能紧紧靠在洞穴的墙壁旁才不至于摔倒。从前方的鸟居处蜂拥而出众多的宫司，他们全然没有往昔的冷静，也对面前的澪不管不顾，只是犹如无头苍蝇般四处逃窜，口中断断续续地喊叫着什么，澪集中精神专注地听了一下，才明白宫司们喊叫的原来是“大偿来了！”

大偿，澪隐约记得曾在某本遗落的记事本上看到过关于这个词的描述：当虚的封印完全解除时，虚中的暗便会涌出，这便是所谓的“大偿”。届时村子将会被虚中溢出的暗覆盖，进入永恒的黑暗中，没有人能从那里逃离，黑夜将在这里永远持续。如果真如宫司所言，那么刚刚的地震正是大偿即将到来的前兆。

不能再耽搁了！澪深吸了一口气，再一次迈开沉重的双腿穿过一排排鸟居搭成的台阶，终于来到虚的面前。此时此刻，姐姐茧正坐在



大坑的边缘，淡漠地注视着虚坑中涌动着的不详之物。不知是听到了澪急促的呼吸声，亦或只是双子之间的心灵感应，茧并没有回头就已察觉到了澪的到来。

“这次你没有一个人逃走呢……但是，已经太晚了……”

一瞬间，世界仅剩黑白红三色，茧的模样变成了身着白色浴衣的纱重，而澪也变成了八重的模样，俩人腰间的红色绸带成为这片空间中最为刺眼的存在。但下一个瞬间，一切又恢复了原样。

“明明你一个人逃走就可以，这样澪就能得救了……”茧似乎已经做好了要与皆神村同归于尽的准备，哪怕澪舍弃自己独自逃走，只要妹妹能安然无恙，她也能安心地去往另一个世界。但是，澪最终还是回到了自己的身边，最终还是履行了两人共同许下的那个诺言，这让茧本已冷却的心重新感受到了一丝温暖。

澪跪坐到了茧的身旁，并将头靠在姐姐的肩头，断断续续地道出压抑许久的心声：“如果只留下我一个人，如果让我背负着如此痛苦独自存活下去，我宁愿选择留在姐姐的身边……这样的话，即使这里有些阴暗，即使生命即将终结，也要和你在一起……”

虚中的暗终于突破了最后一道防线，从深坑中喷涌而出。乍看之下宛如是漆黑的烟雾，但在烟雾中却有着无数亡者的面孔扭曲挣扎惨叫着，地狱的场景大概也不过如此。但两位少女却没有一丝惊恐失措，只是淡然地接受了命运的安排，阖上双目的二人如同入睡一般宁静。

“梦，我做了一个关于幸福的梦。家附近的神社举办了一场夏祭，我和姐姐穿着妈妈准备好的漂亮浴衣，来到祭典现场游玩。前来参加夏祭的民众很多，密集的人流多次将我和姐姐冲散，但很快我们便找到了对方。伴随着太鼓的咚咚声，无数只天灯腾空而起，绚丽的烛火在烟花的夜空中曼舞，构成一幅难以言表的美景。我和姐姐也被眼前的景色吸引，专注地欣赏着，一时间甚至忘记了自己身处何处。这个幸福的时刻，如果能永远持续下去该有多好，即便只是虚幻的梦境，也请不要让我们醒来……”

黑暗吞噬了天仓姐妹渺小的身躯，又从密道蜂拥而出，将皆神村再度拉入永恒的黑夜之中。一切的爱与恨，欢乐与悲伤，都在大偿中化为了虚无，无人得以生还，无人得到救赎。



点评

“阴祭”是 Wii 版新增的第二个结局，天仓姐妹没有执行红赘祭，而是共同留在了皆神村中，迎接大偿的到来。这个结局没有执着于“生还”这一点上，反而令我觉得它是比“约定”要更为合情合理的“完美结局”。澪并不想通过杀死茧的形式让两个人合二为一，更不想舍弃姐姐独自存活下去，这点从《零 刺青之声》的相关剧情就能感受到。尽管不像茧那般时刻都将“在一起”三个字挂在嘴边，但在澪的心中同样重视着她与姐姐的那个约定，因此，若是让她出于自身本意来选择的话，她更愿意和茧同生共死吧？虽然这个结局没有什么值得特别分析之处，但最后一幕姐妹二人双手紧握肩并肩坐在一起的情景想必会让玩家们回味许久吧……

更多，访问：73139.blog.163.com

游戏名人堂

小岛秀夫——25年特工传奇



25 年前的 7 月 7 日，一款全新类型的游戏在 MSX 电脑上诞生——《Metal Gear》的出现确立了“潜入类”这一重要新流派。作为《Metal Gear》之父，小岛秀夫在这 25 年来向世界展示了游戏作为一种叙事媒介的无穷潜力。有人说他是游戏业里的斯皮尔伯格，他的作品在业界有着教科书般的权威参考意义。

小岛秀夫是为电影而生的男人，而在电影业落后的日本，他只能辗转通过游戏业实现自己的电影之梦。他的电影导演天赋在《MGS4》的身上发挥到了极致。如今，他正在用全新 FOX 引擎打造下一个史诗，详情预定于 8 月 30 日公开。我们无法确定传说中的“兽人计划”究竟是原创游戏还是《MGS5》，不过可以肯定的是，它一定是一款充满大片风范的大作！

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

逃出死神魔爪

1963 年 8 月 24 日，小岛秀夫出生在一个小康之家，父母都在医药公司工作，他是家中三个孩子里最小的一个。他从小就因为聪明伶俐而倍受父母的疼爱，同时他也是一个梦想家。“小时候我的脑袋里一直想像着各种各样不同的世界。”小岛说，“我经常给身边的事物编故事，搞得碰到很多随机小事时也会又哭又笑的，把身边的人搞得莫名其妙。”

日本的很多主干道两边都有预防暴风雨的排水渠，小岛秀夫经常会走着走着就沉醉在自己想像的世界里，结果不小心掉入渠中。“至今对我来说开车仍然是一件很危险的事，我有好几次开车撞到自家大门。”小岛秀夫说，直到现在，他还有经常走神的毛病，跟人谈话时，思维会不自觉地神游天外。“就拿咖啡杯来说，有时我会想像有一个巨大的咖啡杯，我们都坐在里面。准确的说不是一个故事，而是一幅生动的画面。这就是我大脑运作的方式。”


▲年轻时瘦骨嶙峋的小岛秀夫到海岛游玩的留影。

小岛秀夫天生就是一个讲故事专家，父母也总是鼓励他发挥自己的这项天赋。小岛秀夫出生在一个郊野小镇，4 岁的时候跟父母搬到了大阪。繁华的现代化大都市与宁静的乡村形成鲜明的反差，喜欢看电影的父母经常带着小岛秀夫逛街看电影。呆在家里的时候，小岛秀夫喜欢看电视和做模型。大约在那时，小岛秀夫的父母制定了一个家庭传统：每天晚上至少一起看一部电影，电影没看完谁也不许睡觉。这与希望孩子早睡、不许多看电视的多数家庭恰恰相反。小岛一家超喜欢欧美电影，特别是恐怖片。小岛秀夫跟父母一起看的不止是老少咸宜的电影，也看到了不少儿童不宜的性爱镜头。



▲小岛秀夫在南加州大学演讲时公开了自己的童年照片。

10 岁之后，父母开始鼓励小岛秀夫自己去电影院看电影。小岛说：“他们会给我钱让我自己去电影院，条件是看完之后要回家和他们一起讨论电影内容。我只能把电影宣传册买回家，然后大谈电影的主题、导演以及自己的感受。”

这种热爱电影的家庭氛围很快与小岛秀夫自己的创意思维擦出了火花，他开始用朋友的 8 毫米摄像机自己拍短片。小岛笑道：“老实说，我的朋友们没有像我那样认真地要拍电影，不过我说服他们和我一起拍一些丧尸片。”每年小岛秀夫的学校都会举办文化祭，小岛打算拍了丧尸片后在文化祭期间上映，收点门票，赚些小钱，就能买更多录像带回家看。“我们每张票卖 50 日元，但是所有钱加起来还不够买一盒录像带。”

更多，访问：73139.blog.163.com

小岛秀夫清楚记得当时想拍摄一部以小岛为舞台的电影，讲述一架飞机在小岛上坠毁，幸存的中学生们要想尽办法生存下去。整个电影有点像《鲁滨逊漂流记》。为了拍摄这部电影，小岛秀夫鼓动朋友们骗他们的父母给他们一些“旅游费”，他们带着钱到日本的一个小岛开始了 4 天的电影拍摄之旅。当他们到了那座风光旖旎的海岛，浑然忘却了拍电影的事，前三天就只顾在海里游泳，到最后一天才想起来要拍电影，所以只能改变情节……决定拍摄成又一部丧尸片。情节仍然是坠机后中学生的艰难求生，不过这次他们在岛上发现了丧尸……

小岛秀夫还曾经写过类似于《大逃杀》的剧本，讲述一群 14 岁的少年为了生存而战，每次胜利就能增加 10 年寿命。为何小小年纪的小岛秀夫，总是在思考“死亡”这种沉重的话题？小岛秀夫说，这是因为他童年时多次与死神擦肩而过。他曾经差点被淹死在河里，差点被恶狗咬死，有一次穿越铁路时差点被列车撞死……在他的成长之路上，有过太多与死亡有关的经历。而最让他悲痛的记忆发生在他的中学时代。

13 岁那年，小岛秀夫的父亲不幸逝世。回想起那段黑色岁月，小岛说：“那是艰难而孤独的日子，但是在某种程度上，也更让我坚定了要当个制片人的决心。”小岛的童年是孤独的，即使是父亲在世时，因为父母工作都很忙，小岛秀夫每次放学回家时经常是孤身一人。面对孤寂无声的四面白墙，他只有打开电视机，让电视的声音驱散心中的孤独与恐惧。小岛说，这几乎已经成为他的习惯，如今他每次出差，一进酒店房门，就要先打开电视机。在他成家立业之后，每次回到家里如果发现家中有人，都会觉得有点奇怪。因为对电视的喜欢与依赖，小岛秀夫说童年的他对什么节目都能看得津津有味，娱乐节目、料理节目、自然和野生动物、动画……对他来说题材并不重要。

小岛秀夫相信，成为一名电影制片人就是帮助热爱电影的父亲完成遗愿。小岛秀夫说：“我拼命地想成为职业电影人，但这太难了。我居住的地方附近没有电影学校，而且当时日本电影的制作预算非常低，我知道那点钱拍不出我想要的电影。这大概就是我转投游戏业的原因。”

失意者的聚集地

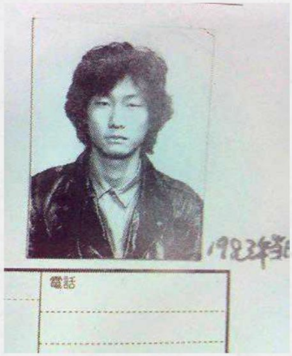


小时候，小岛秀夫对自己的未来有过许多种规划。他的童年是在日本全国各地的漂泊中度过的，随着父亲的调动而相继住过神奈川、大阪茨木市、兵库县川西市等地，记忆最深的是住在和歌山县白崎市的那段日子，那时住在依山面海的房子里，仿佛生活在童话般的世界里。后来搬到了大阪，小岛秀夫仍然很怀念白崎的风光，经常用纸笔将记忆中的白崎画下来。因为对绘画的热爱，他曾立志长大后成为画家，但是他有个画家亲戚过得穷困潦倒，于是又觉得当画家没前途。身边的大人们总是有意无意地向他灌输“要上名校，找份铁饭碗”的传统观念，“不遵循传统观念的叛逆少年最终会自食其果”。小岛秀夫一方面想追求理想、做自己感兴趣的事情，一方面又担心会像大人们说的一样，太追求自我最终毁了前程。他曾经与其他小朋友们一样立志当宇航员，也有想过当警察或者侦探，但他最大的希望还是成为一名电影导演。

因为电影行业不景气、没有像样的电影学校，小岛秀夫最终上了一所普通大学。他在大学里学的是经济，因为对所学内容不感兴趣，平常有空就写写小说。“这些小说大多与电影有关，我希望自己的小说能得个奖，这样的话没准会被改编成电影。但是我身边的朋友都对拍电影不感兴趣，没人鼓励我以电影为职业。就在那时我第一次接触了任天堂的 FC，我突然意识到这也许是制作电影般娱乐体验的另一条路。”

大概只有小岛秀夫那种从咖啡杯就能构思出电影画面的怪才，才会从 FC 简单的像素图里联想到惊心动魄的电影场面。他相信电影将成为未来的重要娱乐方式。随着接触的游戏越来越多，小岛秀夫开始爱上有独特叙事方式的游戏。虽然当时 FC 已经造成了轰动一时的社会现象，游戏仍然被当做小孩子的玩具，不为社会主流所接受。当小岛秀夫对朋友们说自己决定进入游戏产业，所有人都表示反对，他的导师也劝他三思而行。“老实说，他们都以为我疯了。”

只有小岛秀夫的母亲对他说，无论他选择了什么工作，她都会全力支持。小岛秀夫勇敢地选择了自己的职业道路，但是在不被社会所理解的



▲小岛秀夫20岁时的证件照，是不是有点像当时的暴力团流行装束？实际上小岛秀夫透露他年轻时确实有过当小混混的经历。

大环境下，每次与同学聚会仍然让他感到尴尬。小岛秀夫说，之所以选择了 Konami，不是因为喜欢 Konami 的游戏，而是因为 Konami 是当时日本少有的上市游戏公司之一。“游戏开发者”这个职业会被人看不起，但是在上市企业工作总算能挽回一些面子。

小岛秀夫加入 Konami 的 6 个月后，一位大学同学邀请他参加婚礼，并且当伴郎。那天在婚礼上，新郎站起来向大家介绍他的伴郎：“欢迎各位莅临，这位是小岛先生，他是个非常有才华、非常讨人喜欢的人。但是我很遗憾地说，不知道是什么原因，他竟然决定到电子游戏公司上班。”这时所有人都笑了起来。那一刻，小岛秀夫感到前所未有的尴尬。几十年后，他对英国《卫报》记者说：“当时在游戏产业工作被认为是一种非常低贱的工作，日语里面甚至没有能用来描述游戏设计师职位的词。有时候我不得不在聚会时撒谎，跟他们说我在金融机构里工作……”

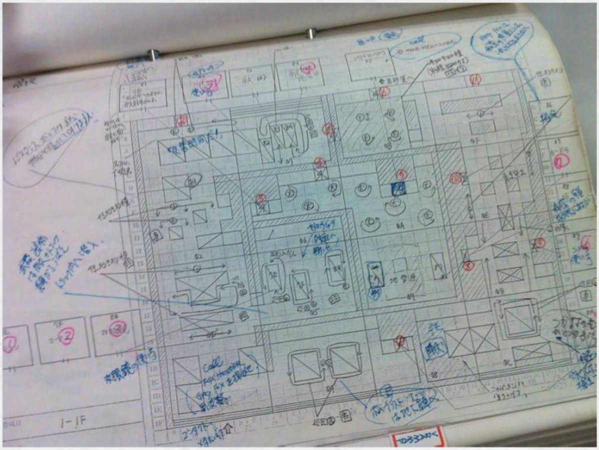
小岛秀夫相信世界迟早会知道游戏的厉害，他说：“一开始我就认为自己是在创造艺术，我认为世界正在等待游戏潜力的实现，我要向世界展示游戏的魅力，这是我要求自己做到最好的巨大动力。”

加入 Konami 后，小岛秀夫发现身边有许多

更多，访问：73139.blog.163.com

和自己志同道合的人们，很多人都是因为在其他行业求职失败，退而求其次才选择了Konami。“当时很多加入游戏业的人都是本打算做电影的，想当导演或者漫画作家，但是因为各种原因而无法实现。也有人本来是乐队成员，刚发行了新唱片，可惜销量惨淡。游戏业里充满了被其他行业淘汰的失意者，他们觉得游戏给了他们第二次机会。我遇到过许多有类似经历的人，我们因为这种原因而惺惺相惜。”小岛秀夫说，虽然“同是天涯沦落人”，但这并非负面思想。既然选择了游戏业，就期待着未来自己的行业大放光彩，他们都为此目标而努力。

逃脱与潜入



▲初代《Metal Gear》的关卡设计草图。

虽然在Konami碰到了许多志同道合的人们，小岛秀夫职业生涯的初期并不顺利。日本企业典型的保守官僚制度束缚了他的创作自由。小岛秀夫刚进Konami时，本来希望能进FC游戏开发部，因为FC游戏最畅销，员工待遇应该也会高一些。但是他因为缺乏经验而被分配到MSX部门。MSX是微软与日本当地厂商合作推出的家庭电脑，一般一款MSX游戏能卖个几万套就算很成功了，比起FC相差几十倍。被打发到这个清水衙门的小岛郁闷得差点辞职，不过同事劝他至少先做了一款游戏，积累了一些经验之后再走。

小岛秀夫在Konami参与的第一个游戏项目是《失落的世界》，该作在开发6个月后被取消。这对于整个开发团队是一次巨大的打击，小岛秀夫非常沮丧。当时他非常努力地表现自己，每天起早贪黑地工作，做梦都在构思游戏创意，第二天就充满活力地到公司里尝试自己的新创意。他的桌子上堆满策划稿和画稿，为了最大限度地利用时间，他连厕所都很少上。不久小岛秀夫被安排了一个新任务——一个将改变它一生的任务。

在小岛秀夫的作品中，总是离不开战争主题，这与他父亲的影响息息相关。小岛秀夫的父亲出生在1930年代，经历了二战的洗礼。那时东京上空经常有盟军战斗机的突然空袭，小岛秀夫的父亲在战争中失去了许多朋友，自己也多次在街上夺命狂奔寻找掩体，还曾经将一群孩子救到了安全的地方。小岛秀夫听着父亲的这些二战故事长大，心灵受到极大的触动。在他的观影生涯中，对二战题材也特别钟爱。而在8位机时代，军事游戏无疑是Konami最擅长的题材。当时Konami正准备开发一款MSX平台的军事游戏新作，但是MSX无法处理太多同屏移动点阵图，用小岛秀夫的话说是“同屏无法处理超过4颗子弹”，在这样的平台上显然无法制作《魂斗罗》那样的游戏。这时，小岛秀夫丰富的观影历史发挥了作用，他想到了电影《大逃亡（The Great Escape）》里的桥段，以“逃脱”取代多数游戏中的正面冲突，这样画面中的敌人与子弹数量都不用太多。



▲《Metal Gear》融入了不少源自电影的灵感。

《Metal Gear》的开发团队中，小岛秀夫的年龄最小、资历最浅。而且他所提出的游戏概念闻所未闻，想得到大家的信任不容易。小岛秀夫找上级倾诉了自己的沮丧，好在这个上司对下属非常体贴，他很快找到一位公司上级，带着小岛秀夫向所有人详细解说了《Metal Gear》的创作概念。人们渐渐感觉到这是一个革命性的非凡创意，支持者逐渐多了起来。

小岛秀夫相信《Metal Gear》的概念正适合MSX，他说：“MSX的用户比FC玩家更注重技术，这样的游戏会比在任天堂主机上更受欢迎。”小岛组花了很多时间，充分利用MSX的性能，制作了在FC上也做不到的动作，他说：“我敢说，如果我一开始就在FC部门，可能就不会想出《Metal Gear》那样的概念了。就算提出了，这种概念可能也无法通过Konami的内部审核，因为当时要求FC游戏更加主流化、更有家庭亲和力。”

既然决定以更高的年龄层为主要目标，小岛秀夫决定大量借鉴一些经典电影中的桥段。他对《大逃亡》记忆最深的一幕是结局时Hilts被抓进监狱，纳粹士兵、监视塔、探照灯、黑暗中的墙角……这些元素构成了《Metal Gear》的场景特征。原本该作主要围绕“逃脱”而非“潜入”，玩家如果逃脱失败，就会被抓到附近的集中营，然后从该处开始再次策划逃脱行动。不过考虑到无数次被抓、无数次重新逃脱的概念可能玩起来重复感太强，后来就变成了“潜入、破坏、逃脱”的传统结构。

热爱电影与小说的小岛秀夫非常重视剧情，但当时的游戏容量太小，无法加入太多情节。《Metal Gear》的情节只是为其潜入的主题服务，由小岛秀夫亲自执笔创作。但是开发团队丝毫不关心剧情，当时负责编程的大冢知则说：“当时我根本不知道游戏是发生在南非，可能要看了说明书才知道。”不过Solid Snake这个名字给大家都留下了很深刻的印象。小岛秀夫说，Solid代表主角坚定的内心与硬派形象，而Snake则是他高中时最喜爱的一个银幕形象——电影《逃出纽约（Escape from New York）》的主角Snake Plissken。该片曾在1981年春季风靡日本，“叫我Snake”是当时日本中学里的一



更多，访问：73139.blog.163.com

句流行语。小岛秀夫说："Snake 的台词、举止和每一个动作都很酷，我肯定大家走出电影院时都会像 Snake 一样拖着自己的右腿（他在片中膝盖中了一箭）。我和朋友也不例外。"

当时 FC 游戏虽然最畅销，但是任天堂对每年发行的游戏数量有严格限制，所以同时开发的 FC 游戏项目不多。而 MSX 游戏没有数量限制，开发组的人手又比 FC 少得多，因此非常忙碌。为了节省时间，一个程序往往会被多个关卡重复使用。《Metal Gear》做完后，累到虚脱的小岛秀夫更多地是感到"解脱了"，而不是成就感。当时 Konami 对《Metal Gear》的期望也很低，只要不亏本就算顺利完成任务了。实际上，《Metal Gear》在日本的销量确实不高，而 MSX 电脑在欧美非常罕见，因此没有推出美版。后来在美国推出的《Metal Gear》是 FC 移植版，负责移植的是当时年仅 22 岁、刚刚大学毕业进入 Konami 的上野雅大。上司要求 3 个月内完成《Metal Gear》FC 版的移植工作，因为硬件限制，很多地方进行了改动，包括作为最终 BOSS 的 Metal Gear 被替换，小岛秀夫对此非常不满，后来他多次公开批判 FC 版《Metal Gear》。但是无论如何，由于 FC 在美国有足够多的用户，FC 版《Metal Gear》在美国上市后大受好评，销量远远超过原版，在 1988 年 11 月的美国任天堂官方杂志《Nintendo Power》中，本作进入了前三名的位置，仅次于《塞尔达》和《银河战士》，而且在 Top30 的排行榜上保持了一年半的时间！接着 Konami 又趁热打铁相继推出了 C64、DOS 等版本。

游戏业里的导演之路



▲小岛秀夫的幻之名作《Policenauts》。

《Metal Gear》成功后，Konami 决定在 FC 上开发一款续作，那就是专门面向美国玩家开发的《斯内克的复仇（Snake's Revenge）》，由《恶魔城 3》的团队负责。小岛秀夫说："我从别人的风言风语中听说了《斯内克的复仇》。当时我是公司里的新人，对其他部门毫无影响力。有一天，我在列车上遇到了一个在 FC 部门工作的同事。他曾与我并肩作战，当时正在开发续作。他说他认为正在做的不算是真正的续作，希望我自己做一个正统续作。"那天回到家里，小岛秀夫开始认真思考续作创意。

当时小岛秀夫只是一个游戏设计师，对游戏项目相关的预算毫无概念。不过《Metal Gear》的成功为他的续作争取到更多的预算。"因为我们正在做的是战争游戏，Konami 希望游戏体验更为真实，所以每个星期他们就会出钱让我们到附近的深山老林里体验战争。我们会穿上军装，在那里玩军事游戏。那是一段美好的时光。"

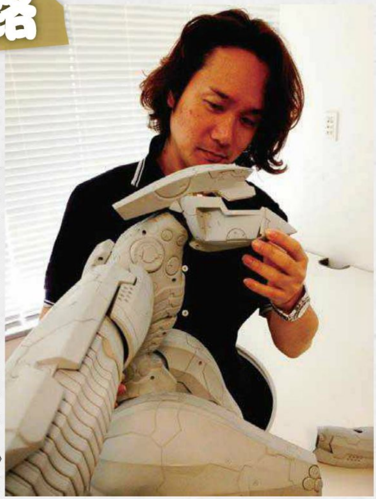
大幅提升的预算为《Metal Gear 2》带来了丰富度提升数倍的游戏内容。小岛秀夫开始表现出注重细节的游戏开发理念。到后来的《MGS》才广为人知的种种有趣设定其实在《Metal Gear 2》时已完全成型。小岛秀夫经常组织大家开会讨论新创意，不过大多数创意都是来自小岛本人，从特殊无线电频率，到随着温度而变化形状的钥匙，再到抓信鸽的创意，小岛秀夫的脑子里总是会冒出无数令人拍案叫绝的想法。很多创意因为容量与性能的限制而不得不取消。小岛秀夫对每一个细节都力求尽善尽美，比如斯内克无论是面朝左边还是右边，都有与之对应的精确持枪动作。

即使只是个初出茅庐的黄毛小子，当时小岛秀夫的指挥才能已不可抑制地表现出来。他不会编程，有任何游戏想法都只能找程序员帮他实现。"我会告诉程序员想要在屏幕中看到什么，需要对话何时在画面中出现，或者何时出现音乐。但他们总是不按我所说的做，总是会按照他们以为更好的方式稍加改动。当时我对此非常沮丧。我想控制一切。所以在《Metal Gear 2》发售后，我开发了自己的脚本引擎，想做一个自己可以控制一切的冒险游戏。《Snatcher》和《Policenauts》就这样开发出来了。都是为了把创意控制权从程序员那里夺回来。"

《Snatcher》与《Policenauts》堪称小岛秀夫职业生涯中的幻之名作，虽然发行量很低，但在欧美业界有着极高的声誉。小岛秀夫在这两款冒险游戏的制作过程中过足了编剧瘾和导演瘾。中学时代小岛秀夫就坚持不懈地给杂志社投稿，他创作的很多故事都有 400 页以上的分量。可惜他所投的稿从未被录用。《Snatcher》与《Policenauts》拥有在当时游戏中少见的庞大剧本量，小岛秀夫大量援引了他喜爱的小说和电影作品，玩过这两作的玩家无法不为其深厚的电影知识积累而折服。

1994 年，Konami 开始启动《Metal Gear 3》开发项目，当时是以 3DO 为目标平台。不幸的是，该作启动后不久，7.3 级的阪神大地震重创日本关西一带，造成 6500 人死亡。总部位于神户的 Konami 也严重受损，包括《Metal Gear 3》在内的多款游戏不得不暂时中止。1995 年夏季，《Metal Gear 3》重新启动，考虑到此时 3DO 已回天乏术，Konami 决定将其转为 PS 游戏。Konami 的目标是将本作打造成其首款大型 3D 游戏，以"打造最强 PS 游戏"为目标。小岛秀夫希望本作成为系列的新起点，他给游戏起了个新名字——《Metal Gear Solid》！希望游戏与其标题一样，有着坚固的实力。他暗自祈祷，希望游戏能够达到 100 万套的销量目标。


▲小岛秀夫用乐高积木搭建《潜龙谍影》的关卡。


▲新川洋司为开发团队提供的不仅是风格飘逸的原画，还有可提供最直观参考的模型。

与此同时小岛秀夫被晋升为经理，不仅对自己的游戏有更高的掌控权，还有招人的自由。他所招聘的最得力的干将就是新川洋司。小岛秀夫说："新川洋司是个天生的游戏画师，我决定制作《潜龙谍影》后就把新川召入队伍，他所作的一切在很大程度上决定了今后系列的风格。"

新川洋司的工作非常拼命。当时为了开发《潜龙谍影》，小岛组研发了一个全新 3D 引擎。新川洋司长期在家里制作 3D 建模，一呆就是几个

更多，访问：73139.blog.163.com

月。为了给 3D 建模制作者们最直观的参考，新川洋司会将游戏里的所有载具和机体先做成塑料模型，而因为模型的制作过程中有许多化学物质，为了避免浓烈的气味危害同事的健康，新川洋司就长期呆在家里工作。小岛秀夫说当时很担心新川洋司中毒，每天都要登门拜访，看他是否安然无恙，第一次踏进新川洋司家门，地板上全都是塑料零部件。

PS 的 3D 机能让小岛秀夫的许多游戏构想成为可能，三维的游戏空间带来的强烈的临场感，将潜入时的紧张氛围烘托得淋漓尽致。由于是首次开发 3D 游戏，为了能够更好把握镜头感，小岛秀夫用乐高积木搭建关卡，然后用小型摄像头在积木搭建的走道里移动，这样拍摄出来的影像就与最终在游戏里看到的 3D 场景相似。同时为了提高游戏的专业性，他还带队到美国考察，邀请 SWAT 特警为他们讲解各种武器和载具，并聘请日本军事专家毛利元贞担任技术顾问。小岛秀夫以一丝不苟的态度对待游戏里的每个细节，比如场景中的桌子都要按照他的意思进行修改。

小岛秀夫的目标是像最优秀的电影导演一样，用精心设计的镜头与桥段让玩家身临其境。《潜龙谍影》的主要灵感来自 1961 年的经典电影《纳瓦隆大炮（The Guns of Navarone）》，小岛秀夫在小学时看到了这部电影，后来重温了无数次。他记忆最深的是盟军士兵攀爬悬崖潜入纳瓦隆岛德军秘密基地的一幕，从攀爬时只有海浪和风雨声的紧张氛围，到随后突然爆发的激烈枪战，将观众的情绪起伏拿捏得恰到好处。小岛秀夫希望 3D 化的游戏也能实现这样的体验。

开启未来的制作人



▲开发《MGS2》时再次使用乐高积木搭建关卡模型。

《潜龙谍影》发售后在欧美取得狂热反响，销量超过 600 万套，业界平均分达 94 分，被不少媒体评为“史上最佳 PS 游戏”。小岛秀夫说：“游戏开发阶段我们忙到根本没时间想像游戏会得到怎样的反响。我们只是专心制作自己想玩的游戏，没有想过会成为什么大作。当我听说它在美国大热销，觉得有点不真实。第一次感受到游戏的巨大成功是 1999 年到伦敦宣传，走进一家商店时，店员一眼就把我认出来了。我简直不敢相信。那是我人生中最意外的时刻。”

感动了数百万人之后，小岛秀夫最想感动的是他的母亲。虽然他的母亲一开始就很支持他的职业抉择，但是在他入行十余年，在游戏业界获得了辉煌成就之后，母亲反而不再对她的朋友们谈论自己儿子的职业。“因为她朋友的儿子女儿们都在大公司里混出了名堂，我想她当时大概是对我的工作感到有些难为情了……”实际上在开发《潜龙谍影》时，小岛秀夫虽然是核心人员，但他在 Konami 内部的正式职位只是“设计师”，而非“制作人”，对游戏项目的预算、发售时间、宣传计划等都没有发言权。他说：“当他们告诉我游戏的发售日，而我却没有发言权时……那是我不堪回首的记忆。”

《潜龙谍影》成为 Konami 有史以来最畅销的游戏，Konami 决定为续作投入前所未有的巨额预算。小岛说：“我们的预算已经高到可以去好莱坞聘请最有才华的音乐人（Harry Gregson-Williams），这是我人生中的重要时刻，更棒的是 Harry 在此之前已经听说过我的游戏。”

《潜龙谍影 2》聚集了 Konami 的 70 多名精英开发者，游戏开发周期长达 3 年。索尼对小岛组提供了全面的技术支持，将《MGS2》塑造成展示 PS2 性能潜力的标志性大作。2000 年 5 月，《MGS2》在 E3 展上震撼展出，成为当届展会最为轰动的大作，小岛秀夫从此站在了业界之巅。在 2001 年，《MGS2》一度成为最受欧美玩家关注的游戏。为了打造一个完美之作，在最后半年的赶工期，小岛组每天工作 18 小时。那是一段让小岛秀夫难忘的时光。小岛组就像个大家庭，每天加班到半夜一点半，然后到附近的面馆讨论工作与生活。在游戏即将完工，正准备交母盘给光盘厂生产的前两天，911 事件的爆发将小岛秀夫的计划全盘打乱。小岛组 70 多人在 48 小时内对游戏进行了全面修改，Arsenal Gear 破坏自由女神像、冲入曼哈顿的场面被删除。

《潜龙谍影 2》发售后，小岛秀夫终于可以骄傲地面对他的母亲，让他母亲有为儿子骄傲的资本。小岛秀夫被《新闻周刊》评为“开启未来的十大人物”之一。从那时起，他的母亲开始逢人就说自己的儿子是个世界级游戏制作人。“那时她已经 70 岁了，但她决定要把我的每一个游戏都打穿。”小岛秀夫说，他的母亲足足花了一年时间才把《潜龙谍影 3》打穿，在此期间找了各种朋友帮她通过难点。当她终于打败了 The End，她兴奋地把小岛秀夫叫到身边，说：“终于通关了！”

在《潜龙谍影 3》开发中途，小岛组从 Konami 东京总部搬到了刚落成不久的六本木群峰大厦。这座 238 米的豪华写字楼是东京最高、最具标志性的建筑之一，也是租金最高的写字楼之一。此次搬迁也标志着小岛秀夫掌管的 KCEJ 拥有几乎独立的经营权。2005 年 4 月，在 Konami 的改革中，KCEJ 被 Konami 集团吸收，小岛秀夫的团队仍然以 Kojima Productions 的独立身分存在。一年后，Konami 将其游戏事



▲FOX引擎的DEMO画面惊人，据传正在开发的游戏就是《MGS5》。



▲Kojima Productions的主力成员合影。

业统合为“Konami 数字娱乐有限公司（KDE）”，小岛秀夫担任执行役员兼首席创意官，相当于 Konami 在游戏开发事务方面的最高指挥官。随着《潜龙谍影 4》的公布，小岛秀夫再度成为全球游戏业界瞩目的焦点。《MGS4》就像当年的《MGS2》一样，被视为索尼新主机性能潜力的保障，小岛秀夫因此成为索饭们心目中的英雄。《MGS4》至今仍是 PS3 上销量最高的第三方独占游戏。

2011 年 4 月，小岛秀夫正式晋升为 KDE 副社长。他率队开发的 FOX 引擎与“兽人计划”（据传该作即为《MGS5》）不仅是 Konami 的最高技术结晶，更是日本游戏业的希望。如果说宫本茂是游戏业里不可超越的宗师级人物，那么小岛秀夫可以说是国际影响力仅次于宫本茂的日本业界领军级人物。“《MGS》系列”的商业成就超过了日本影史上的任何一部电影，小岛秀夫在游戏业里实现了在日本影坛永远无法获得的成就。

小岛秀夫说：“回首过去，我很庆幸自己没有进入电影行业。如果当时进入电影业，我既拍不了自己想做的那种电影，又做不出如今所做的游戏。”如今小岛秀夫仍然精力充沛地享受着每一天的游戏职业生涯。他每天上午 6 点半就去上班，他会花一个小时思考自己的人生，接下来的日常工作中，管理与游戏制作各占一半。他说：“如果我无法深入参与游戏开发过程，我将拒绝管理职位。如果不做游戏，我连班都不想上。我在任何时候都要做游戏设计相关的事。”

如今，49 岁的小岛秀夫仍然保持着当年因为父亲而养成的习惯——每天无论多忙，他都会花 90 分钟以上的时间看一部电影。他说：“每天看一部新片已经成为我的习惯，这对我非常重要。”这种习惯不仅是对父亲的缅怀，是对童年快乐家庭生活的怀念，也是在不断汲取电影行业的灵感。小岛秀夫说：“如果父亲还活着……我相信他不会对我的职业选择感到失望。”

更多，访问：73139.blog.163.com

本期的两篇文章风格迥异，前面这篇《角色扮演的大学问》由阳光成员绚世撰写，看了上期他那篇用市场营销理论分析 3DS LL 的文章后，大家应该都看出来了，绚世属于学者型撰稿人，他的文章很有营养，这期这篇也不例外。《我看 ChinaJoy》，出自咱们的老朋友嘟咧呃，稿子图文并茂相当养眼，同样不要错过。此外，我们的信箱地址：tt@ucg.cn，欢迎投稿！



角色扮演的大学问

浅析RPG中的心理学与神经生物学



RPG，全称 Role-playing game，角色扮演类游戏。这是从上世纪 70 年代，随着 TSR 出品的第一款纸上 RPG 游戏《龙与地下城》的出版，由 D&D 规则孕育形成的一种游戏形式，在多年的发展中，得到了包括笔者在内的广大玩家的喜爱。看似平常的游戏设计中，蕴藏着很大的学问。本文将从心理学与神经生物学的角度，浅析 RPG 中的一些游戏设计。

角色扮演的代入感

既然是 RPG，那其中最重要的要素无疑就是“角色扮演”本身了。

“角色扮演”在心理学中是一个专有名词，每个玩家作为一个社会人，时常需要在选定或事先设计的情境中，自然地扮演某个角色。比如在学校我们是学生，在公司我们是职员，而在家中，我们会是父母的儿女。每个人时时刻刻都扮演着不同的角色，并且透过这些角色，我们认识到自己应该有的状态以及我们与其他人的关系。

通常游戏在开头会交代故事的背景，会根据剧本的要求构建一个宏大、完整且充满细节的世界。在这里，有着关于这个世界的宏观概述，其中的 NPC 也被创作者赋予了各种故事和情感。当玩家在接受了这些设定之后，仿佛潜移默化一般，我们将自己的情感渐渐代入到游戏剧本这一事先经过设计的情境中，并且开始扮演其中的角色。在不知不觉中，我们来到法尔盖亚吹起那声口哨，与泰达一同穿越千年与尤娜相遇，为了永不动摇的信念，打造属于自己的传说。

那么，什么样的剧本和游戏能让玩家们更有代入感呢？

代入感，在心理学上是指发生了“相似情感”和“类似转移”。简单来说就是玩家在接触到类似自己的生活细节、经历或者情感时，感同身受，情绪随着角色在剧情中的变化而变化的一个过程。所以很多 RPG 游戏在设定游戏主角时，总是将主角设定成一个普普通通的青年，在后续的剧情中慢慢成长；又或者主角的外貌细节等由玩家自己创造，以一个无名小卒的身分开始冒险之旅，经历各种磨难和试炼，最终成为拯救世界的英雄。当玩家“代入”之后，会达到一种“无我”的心理状态，此时玩家的意识仿佛与所关注的角色融为一体，设身处地地分享游戏角色的活动与心态。随着角色的逐渐成长，玩家能看到了自己在游戏设定的情境下可能获得的成长，并从这一过程中得到一种满足和愉悦感。比如，在幻想世界中实现自己的浪漫梦想。



■优秀的 RPG 游戏，往往都是在代入感方面做得比较到位的作品，比如经典的《FFX》。

此外，提升代入感还在于细节上的完善。精心刻画的细节，有助于玩家在玩游戏时获得与现实接近（甚至重叠）的体验。比如，一个仿佛拥有灵魂的 NPC 会让玩家感到像遇到真人一样亲切。在一些优秀的 RPG 作品中，NPC 会有属于他们自己的故事。尽管主角没有重点刻画（可能几乎没有对白），但凭借这些有血有肉的 NPC，玩家能够获得充分的代入感体验。笔者很喜爱“《传说》系列”，原因就在于主创很用心地刻画了许多有感情、有故事的 NPC。在体验游戏的过程中，他们为笔者带来很多感触。事实上，对于编剧来说，处理好这些小故事、小细节，远比构建一个宏大的世界观要更耗心力。

游戏中的奖惩机制

升级和装备是 RPG 游戏中永恒的话题。

在升级的时候，玩家常能获得一种成就感和满足感，它们会让玩家保持热情将游戏继续下去。在这个过程中，我们的多巴胺神经元起了作用。多巴胺神经元的作用就是预测未来事件，它们总是想知道什么事件之后有什么结果。在玩游戏的过程中，玩家会有意识地寻找游戏中的规律和诀窍，找到升级的条件。因为经验值槽的不停上涨会让他获得成就感。当玩家发现打怪能够升级，打 BOSS 可以得到更多经验时，他就会为了得到预期的成就感和满足感去刷怪、刷 BOSS。

玩家获得升级的时候，意料之内的奖赏激活了多巴胺神经元，而多巴胺神经元会分泌多巴胺，多巴胺是一种神经传导物质，主要负责大脑的情欲、感觉、传递兴奋和开心的情感。多巴胺使玩家感到了兴奋和满足。但奖赏刺激的强弱也会影响到感受。大量的奖励虽然会给人在短时间内带来愉快，但多巴胺神经元会慢慢调节多巴胺的释放量，渐渐地减少多巴胺的释放并在下次奖赏中提高期望值。所以，一个好的升级机制必须是循序渐进地增加奖赏。

探究游戏的设计，我们会发现很多游戏在初期的时候升级会特别快，这时达成目标较为容易，玩家会感到很愉悦。到了游戏的中后期，升级速度会渐渐放缓。但为了获得进一步的满足感，玩家会选择继续游戏，欲罢不能。同样的设计我们也可以见于成就/奖杯系统。全成就/白金的难度高，具有极大的挑战性，相应的，在达成目标时，多巴胺神经元会分泌出更多的多巴胺，会有更大的满足感。为了这份可预期的满足感，玩家会选择将一款游戏玩熟、玩透。

既然有预期中的满足感，那自然会有预期外的成就感，那就是出现几率较低的珍稀材料和装备等。它们拥有凌驾于普通材料和装备的价值和威力，但出现几率低且不可预计，而这正是其最大的吸引力！意料之外的奖赏比起预料之内的更能让多巴胺神经元兴奋。一般来说释放量是意料之内的 3~4 倍。神经元之所以会突然释放出更多的多巴胺，是为了让大脑对新奇的、具有潜在重要意义的刺激分配更多的注意力。多数情况下，大脑最终会恢复过来，停止释放如此大量的神经传递素。但由于它具有不可预测性，大脑破解不了其规律，就无法适应它，于是玩家就总会把得到珍贵道具的希望留在下一次，不停地重复尝

本栏目文章仅代表作者个人观点。

更多，访问：73139.blog.163.com

试取得珍贵道具的过程。而在如愿以偿的一瞬间，玩家会获得一种超强的快感。此时，玩家会自以为已经建立了一个预测模式，但是这个模式实际上是不存在的。



这一理论在游戏设计中被广泛应用，比如大家熟悉的“《怪物猎人》系列”，便是将这一点发挥到极致的典范，相信有不少猎人都曾为刷某些素材而日夜奋战。值得一提的是，这种利用意外刺激来吸引人的伎俩很早便应用于老虎机等赌博行业。赌博会令人上瘾，其实就是这种不可预知性所带来的超量多巴胺惹的祸。多巴胺释放的兴奋感会让人上瘾，而且一旦长期熟悉这种兴奋感，通常刺激所带来的多巴胺释放量会降低，人就会变得萎靡不振，对什么都提不起兴趣。

说到装备，游戏中很少会设计敌人盗走玩家重要装备的情节，即使被偷，也能通过一些手段拿回来。事实上，这也是游戏设计中照顾了玩家心理的结果。

我们来看一个例子，比如某游戏中有AB两个方案给玩家选：若选A方案，你可以让某个王国里一半的人活下来；选B方案，则有1/3的几率所有人活下来，2/3的几率所有人都死掉，无人幸免。设计者将这个问题放在了网络上进行问卷调查，结果显示高达82%的人选择了比较保险的A方案，只有18%的人选择了B，受访者变得踏实不愿意冒险。但我们换个说法看看，选择A方案，将会有一半的人死去；选择B方案，则有1/3的几率没人死去，2/3的几率将有可能全部人死去。同样的问题，仅仅是换了表述方式，结果却发生了偏差，有71%的人选择了冒险的B方案。看来当用“死去”来描述的时候，很多人拒绝了有保证的收益，反而愿意去赌上一把。如此坚决地希望避免损失，这种心理状态在心理学上称之为“损失规避”。人们往往希望避免任何可能造成的损失，这种愿望也反应在我们的行为当中。所以一旦游戏设置成一些贵重的物品会永远失去，这会让玩家心生不快，是一种相当不讨巧的设计。

RPG式的困局

如今的RPG游戏，似乎已经不及当年那般叱咤风云、百花齐放了。的确，高清时代不断推高的开发成本以及玩家口味的变化等等都是其没落的重要原因，但目前RPG游戏本身也存在不少问题，这些问题才是导致其裹足不前的根本原因。按照前文提到的理论来分析，大致有以下几点：

1）老生长谈的故事，令游戏代入感降低。十多年前，笔者就踏上了拯救世界的旅途，如今却还在这一道路上疲于奔命，看不到一丝新的曙光。如此陈旧的主题，真的很难让人再提起兴趣来。而且如今很多作品对细节的刻画过于草率，来来去去都是那几张似曾相识的面孔，对着他们就像对着一台台没有灵魂的机器。游戏角色仿佛生活在一个冷冰冰的世界里，这与玩家在日常生活所体验的经历和情感相差太遥远，很难让人感同身受，遑论代入感。

2）游戏方式的重复。尽管很多RPG在试图融合其他游戏类型的特征，以期实现玩法的多样化，但真正的突破性进展并没有出现。前文提过，一个好的机制则必须是循序渐进地增加奖赏值，而自始至终缺乏变化的游戏方式，所带来的新刺激自然不够，这就很难让玩家一直保持热情继续下去。

3）中盘危机。其实这一点不仅仅是RPG独有，而是存在于各类游戏中的普遍现象，不少玩家会在游戏中盘左右放弃通关。究其原因，在进入中盘阶段，玩家已熟悉了游戏模式的方方面面，如若缺乏意料之外的刺激，既定的奖励机制已经不能满足玩家增长的奖励期望需求。此外，很多游戏在中盘时，剧情发展会面临瓶颈期。游戏初期推动玩家前进的一些因素，比如对世界观设定的好奇、故事中的各种悬念等等，到了此时已经渐渐丧失了作用，而剧情却还没有进入高潮，故事于是显得沉闷。假如游戏又没有在意外刺激方面把文章做好，玩家自然很容易失去兴奋感和继续探索的乐趣，渐渐地就将游戏放下并烂尾了。

当然，面对困局，笔者也看到了开发商们的努力。正是在这样的努力下，RPG游戏已从以往的日美派系分明发展到如今双方相互学习与融合的局面。很多优秀的作品，既保留了日式RPG的故事性，又有美式RPG的自由度和成长度。此外，开发商们也在不断尝试多种游戏玩法的探索与求新，而在剧情方面也开始追求细节上的闪光点，以谋求突破。这一切，对于RPG这个游戏类型的发展是相当重要的。



■《如龙》系列”可视为广义的角色扮演类，而且是将日式游戏的故事性和美式游戏的自由度融合得很好的作品，其成功毫不意外。

笔者曾无数次地与红发剑士一同到各地流浪，为莉诺雅的一笑倾心，为爱丽丝的死黯然垂泪，为里昂的背叛而震惊……可以说，笔者是伴着RPG长大的。而在未来的日子里，笔者还将见证RPG这一游戏类型的发展，这无疑是一件幸事。鉴于游戏与很多学科存在千丝万缕的联系，有时候利用这些专业学科的分析手段对自己喜爱的游戏进行一番分析和思考，对深入挖掘和体会游戏乐趣大有裨益，大家不妨都来试试吧！

[文：阳光成员 绚世]



我看ChinaJoy

第十届ChinaJoy（下文简称CJ）刚刚结束，作为一个连续参加四年的老CJer，我就立马开始写这篇文章，目的是为以后想参加CJ的同学们提供一些合理建议，同时也是为了避免这几年来一些不好现象的再次发生，最后再小小地点评一下今年CJ的亮点。好了，闲话不多说，正篇开张！

关于购票

从2011年开始，CJ的门票就已经能在网上预订了，网店地址在CJ官网上就能找到，但需要注意，得提前一个月预订，不要等过了预订截止日再去看，那样就悲剧了。另外在会场也能买到当天的票，不过排队的人龙令人绝望，远比之前的世博会厉害：我曾在CJ2010的第二天尝试着买了一回现场票，早上7点半到大门口开始排队，买到票的时候已经是中午12点，进场也还要排很长的队，最后进到会场里面时已经是12点45分，前后将近6个小时的排队，还都顶着大太阳，几乎每年CJ那

更多，访问：73139.blog.163.com


■想拍出好照片，专业装备和端正的创作态度缺一不可。


■她来 cosplay《FFXIII》中的香草一定神形兼备吧！


■有一种气场叫作"融邻家女孩儿气质与女王范儿于一体"。

几天的天气都特别地好，烈日当头晴空万里，炙灼着现场所有人的耐心；不一会儿你就能看到队伍里有人实在无法忍受了，直奔黄牛票而去。

不是说黄牛票不能买，稍微贵个几十块钱其实也没啥，但问题是你不知道黄牛手里的票是真还是假。我曾亲眼目睹过一个买了假票的姑娘后来是多么懊恼：刚才我已经提到进场也要排很长的队，而检票口就在场馆的最后一道门那里，于是当那位倒霉的姑娘被验出手中拿的乃是假票时，她的惟一选择就是原路返回，但拥挤冗长的人流在不断迟缓而巨有力地向前碾压着，此时她要逆流而回无异于自寻死路，当时我就排在她的后面，我读懂了她的眼神，里面那种绝望真是令人难忘。

关于入场

今年 CJ 第二天听说还差点出现踩踏事故，这是往年所没有的。其实每年 CJ 会场的人都超级多，除了第一天人较少以外，后面几天都是超载状态，所以大家在进场后千万要一直保持着刚才排长队的良好心态，不要总想着靠蛮力挤开前面的人群就能一马平川了。像今年的第二天我就遇到了好几个小伙子，他们总是以董存瑞炸碉堡舍我其谁的气魄和黄继光堵枪眼不计后果的动作勇往直前推搡拥挤，最后的确是闯过去了，但周围的人要么被砸了脑袋，不然就是被踩了脚，那若是大家计较着还起手来，现场到底会怎样？真的不堪设想。不要想着"反正有保安在呢！"，真要出事那就是一瞬间，保安没法像武侠片中的武林高手那样踩着人头就飞到你身边来解决问题。

因此大家在进场后一定要耐心慢慢走，想必很多人都还跟我一样，是带着几千几万的单反相机去的，少拍 ShowGirl 几个镜头不会死，但若是一急躁，相机被挤坏，那最后又是谁哭谁活该？

拍照合影

说实话，对于我们这些家用机玩家而言，在以国内 PC 网游为主的 CJ 上，有吸引力的也就只剩下 ShowGirl 了。不少观众就是冲着这个去 CJ 的，我也不例外。这里不再探讨"是要游戏还是卖肉"这老生常谈的昨日话题；我只想说，到现场拍照是好的，但不要抱着恶意的目的，想要合影也是好的，但请不要对姑娘们勾肩搭背，想要姑娘们的联系方式也是好的，但若遭到拒绝请不要死缠烂打。每年去 CJ 我都能看到上述行为的出现：有时候 ShowGirl 不小心走光了，马上就有一堆镜头堆上去猛拍；合影的时候就非要搭着 ShowGirl 的肩，别人不肯，还一而再再而三地要求。

此外，要联系方式也是老问题了，这里重点说一下吧。

相信大家都看过《灌篮高手》，片中水户洋平曾对樱木花道说过一句话："男人都不是瞎子。"意思就是漂亮的姑娘大多早就有主了。CJ 上的漂亮 ShowGirl 也大多是这样的情况，所以不要想着去勾搭猎艳，好好拍照就是了。有人说要联系方式的目的，是为了回去后把拍好的照片传回给 ShowGirl，那么要一个电邮地址就可以了，但经常看到的情况是有人上去就问 ShowGirl 要手机号。无论拿着什么样的借口，开门见山就问别人手机号，都是非常不礼貌的行为，更别说是在 CJ 上了，其实 ShowGirl 都有一定的防备心理，而要手机号这种行为只会招致她们的强烈反感。

另外就算是要电邮地址，有时也会被拒绝，这也很正常：不少 ShowGirl 并非是专业模特，她们就是来拿出场费赚个外快的，对于照片什么的不是很在乎，所以不需要给别人自己的电邮地址。还有些 ShowGirl 是专业的模特，她们一般都会带自己的专职摄影师来，所以也不需要其他人的回传照片，因此拒绝提供电邮地址也不奇怪 。因此，就算是被拒绝了也是很正常的事，拍好自己的照片最重要，别的不要多想了。

亮点是索尼

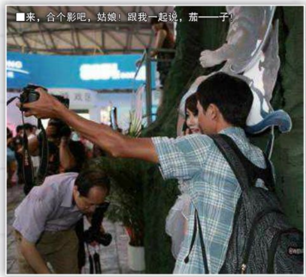
对于主机玩家而言，本届 CJ 上最大的亮点就是索尼。已经离开了两年的索尼，这次重回 CJ，诚意满满。有足够多的游戏试玩，特别是有像《DOA5》这样的全新作品；有像山内一典和小野义德这样的知名制作人来捧场；有简约大气的布展风格，有足够漂亮和专业的 ShowGirl。

在去这届 CJ 之前，我曾在微博上开玩笑说要去踢索尼的馆，但事实上，这次索尼的表现让我颇为感动，其实当第一天入馆看到硕大的蓝色 PSV 展板时我就服了——这真是我期待许久的一幕。国内电视游戏玩家已被各种原因压抑得太久，我们实在需要一剂给力的强心针，而这四天来索尼的出展，的确称得上是本届 CJ 最耀眼的亮点！

我期待有更多的主机厂商或是第三方参加到今后的 CJ 中，比如像在今年 E3 上大放异彩的育碧，实在不该缺席今年 CJ。我本来还打算试玩一下最新的《刺客信条》的，结果也落了空。展望将来的 CJ，能有索尼和微软的强势对垒，能有 Konami 的蛇叔和育碧的鱼叔同台亮相，国外厂商展出的游戏不再是早已公布半年多甚至更久的老游戏这一切如果真的发生……那是一件多么令人高兴的事啊！

Nothing is Impossible，期待 CJ2013 能让大家美梦成真，或者起码是，部分成真。

［文：嘟咧呃］


■来，合个影吧，姑娘！跟我一起说，茄——子！


■山内一典的亮相，引来了无数电视游戏玩家的关注。

更多，访问：73139.blog.163.com

游风艺苑

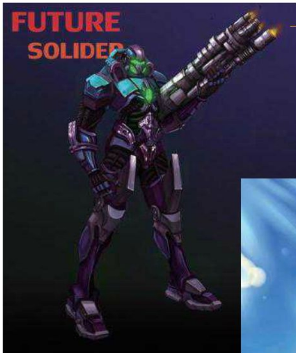
栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

UGEE友基 特约

按照惯例，暑期是读者投稿的低潮期，原因其实很简单，放假了嘛，大伙儿要么宅在家里拼命填游戏、动画、漫画的各种大坑，要么去海边领略蓝天、白云、沙滩、美女的魅力去了，谁还顾得上画画啊？所以本刀提醒各位试图一鸣惊人的新画手，趁此机会，赶紧投稿。机不可失，失不再来，好好把握！另外，7月评选获奖名单及8月候选作品资料，请参阅第114页“一刀有话说 特别版 Vol.58”。各位拿到杂志时8月评选投票页面应该已在ucg.cn上线（网站首页会提供明显投票页面入口链接），按照惯例，参与网络投票就有候选作品海报级超大图电子版送，记得去下载啊！





上海·LEVEL-T

一幅半原创的机甲战士，之所以称其为半原创，是因为作者称在设计时参考了“《孤岛危机》系列”。不过事实上与游戏中的纳米服相比，图中的机甲看起来科技含量稍逊，但粗犷硬朗的机械风格，给人一种实战性能强悍的感觉。



阳江·Wei

以往暑期稿件中，二次元沙滩美女是必不可少的，不过右边这幅《海中盛开之樱》有点不一样哦，不懂的问八老师（笑）！

常州·伽蓝业火

名为《夏恋》的原创插画。荡漾的水面，如玉的荷花，空中漫游的鱼儿，繁星点点的夜空，时隐时现的萤火虫……融入画中的这些元素，是否让你感到童年的气息了呢？



西安·韩涛

“《真·三国》系列”中的王异是拥有傲人身材的美女没错，但直接让人家摆出时尚杂志封面女郎的Pose，拍这种令人难为情的照片，真的没问题吗（擦鼻血）？

武汉·大墨

最近有个词叫“不明觉厉”很流行，意思是虽然不明白到底是什么，但看起来很厉害的样子。这词用来形容左边这幅高质量的原创插画实在是再合适不过了。





台州·小幻·红玉

《鹿鼎记OL》同人图，与上期那幅“萌妹子抡大斧”属于同一套系列作品，但看装备这位MM应该是魔法系角色，气质婉约很多，相应的配色也清凉了不少。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

更多，访问：73139.blog.163.com

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn



★这次UCG受Capcom邀请去大阪本社试玩《生化危机6》可谓开创了国内电视游戏媒体的先河。从受邀参加TGS展、参加E3展，到PlayStation专页和Capcom专页开张，再到这次内部体验，可以看出UCG经过这么多年的努力已经逐渐扩大了自己的影响力。不过这种官方正式的合作也有很多附加条款，例如这次Capcom就明确表示所有内容必须分两期刊登，所以呢，还有更多的猛料要等到下期才能公布，而下期还会有更详细的游记，敬请各位期待！

★下期是305期，300期十万元大抽奖的结果就要揭晓了，不知各位是否有些紧张呢？这里要提醒大家的是，最近一段时间可一定保持通信畅通啊，否则就有可能错过小编们打来的电话哦。以前就发生过因为错过电话而与大奖失之交臂的情况，所以各位可一定要提高警惕啊！（笑）别一看是个外地电话就直接挂掉了哦！

★斗剧中国预选赛结束了，这次有几名编辑参加了《灵魂能力V》项目的比赛，不过可惜的是纱迦倒在八强的路上，而狼来了在半决赛中惜败后来的冠军，最后拿到了第三名。虽然没能最终夺冠，不过咱们也不能搞"惟金牌论"，重在参与嘛！相信各位正在收看奥运会的读者朋友们也是这么想的吧！让我们期待明年的机会吧！

Email 麦旋风：看到303期杂志封底上"UCG资深编辑受邀亲赴日本CAPCOM总部，全球最速《生化危机6》正式版内部试玩"这两行大字，顿时有种头顶青天的感觉。电视游戏在中国磕磕绊绊几十年，从当年的遍地盗版发展到今日的支持正版，中国玩家走得实在太艰辛。这一次Capcom会对UCG发出邀请，既是UCG的荣耀也是全体中国玩家们的荣耀，这说明游戏开发商们已经开始逐步重视起了中国的玩家们，以后大量的中文版游戏更是指日可待！希望UCG能继续保持这种状态，永做电视游戏媒体的先锋！

这是大家努力的结果，只要我们还留有梦想与希望，一切皆有可能！

下期杂志上还将有《生化6》的独家报道哦！

Email 万岁！：原来八老师也是天蝎座，不知道各位小编有没有被八老师的腹黑属性攻击过。另外说一句我也是天蝎座，人家才不是来套近乎的呢……

天蝎座的腹黑性格大都只在面对很讨厌的人的时候才会展现出来的，我与编辑部的同事们亲如一家，怎么会发动腹黑属性攻击呢，哦呵呵呵～

是的，我可以作证，八重樱每次催稿都会很温柔地说："乖乖交稿哦，不写的话我就在本·期·读·编·里·黑·你哦～"口气就像知心大姐姐一般亲切。

对对，我还听过"想品尝我的黑暗料理吗？很好吃哦"的版本。

还曾经COS地狱少女用日语说"想死一次看看吗？"

你们就非要揭我的短吗！

Email dk591544926：最近我作为新高一学生去学校报到，看到有一哥们正在看UCG302期，遂上前搭讪（别想歪）。聊着聊着，我俩聊到了理想这一很俗的话题，结果他说，他的理想是买下UCG，用工资逼纱迦同志改玩PS3。听完巨汗……

其实就算没人逼我，我一样玩PS3的，光两个《白骑士》和4个《COD》加起来就打了3000小时，像《未知海域》这样的神作也都是第一时间通关的，更别提那些PS3独占的《无双》了。不过为了不让你哥们丧失斗志，我建议他把目标换为"买下UCG，用工资逼胜负师同志改玩X360"，这个才是真正有难度的事情啊！

更多访问：73139.blog.163.com

南昌 夏春秋：每年的TGS梦想之旅就是展现我身为忠实油炒饭的时刻！往年我都会准时寄出调查表，但幸运女神却没有一次眷顾到我，不但没抽中去日本的大奖，就连主机周边什么都木有……没关系，咱不放弃，既然中奖的概率低，咱可以人为提高中奖概率嘛！于是这三期有印花的杂志我都每期买了它10本，可乐坏了家门口报刊亭的大爷了。为了避免10张调查表同时寄到编辑部，我还特意在不同时间段将它们投入信筒中，愿携带了我多年积怨的调查表们能让小编们感到一阵难以言表的压力，呵呵呵呵……



说实话，我的确感到了一阵强大的压力……

怎么，你怕读者大人不高兴，准备黑箱操作让他中奖？

那绝对不可能，这事我们找专业人士来处理，小编是没法插手的。

不，我只是算了一笔账，三期有印花的杂志，其中两期是特刊，三本合起来就要48块钱，各十本那就是480块钱，都快要赶上半台3DS的价钱了，这位读者大人要是中了特等奖或一等奖还好说，但这要是没中的话，那多年积怨再加上这次的遗憾，岂不是要怨念冲天……

……

……

……

好吧，现在我们都感到压力山大了……

Email 巴金：八姐姐要是和铃姐COS天仓姐妹会怎么样？期待304黄金眼左下角的COS，真人COS也行哦，编辑部停电然后各男性小编装鬼，八姐姐和铃姐就……你懂得。

如果真发生这种情况，我觉得最终会变成302期“读编往来”题头图那种结果呢。

适度YY健体，过度YY伤身……

Email cms_atlas：我不得不吐槽一下303期的封面实在太那个了！拿在大街上回头率超高和裸奔有得一拼呀！令我遥想起去年270期的凯瑟琳这又是哪位小编的恶趣味呀？难道是传说中的福利吗？连那位卖书的老伯伯也盯了很久呀……下次选封图的时候小编们请有点节操好吗？

我发现读者们大都有“口嫌体直”的属性，明明对“锯妹”封面喜欢得不得了，还非要故作姿态表示自己很清纯，太傲娇了！

这个封面多么健康阳光啊，而且还很有夏天的气息，最适合暑期特刊了。

节操？那是什么？

节操就是所有编辑的叠起来还没有一张宣纸厚的东西。

楼上的狼不要妄自菲薄，两千年前的古人都说“窈窕淑女，君子好逑”，这封面表达的是一种美好诉求，没有任何问题，嗯～

Email 棉花：请303期负责排特企的小编稀饭同学来解释一下145页右下角的那张图是什么含义吧。我怎么看都觉得像是两个男人呀，底下配的文字还是“我们都像是期盼一款好游戏般地期盼着一段浪漫的爱情”……分明是基情好不好？！

这肿么可能！那躺着的分明是女的啊！

我明显觉得是男的。

就是男的！

分明就是男的！

怎么办，我也觉得是男的。

我来说句公道话，腐女八老师觉得是男的，那可能是观点问题。爱捧♂跤的伽蓝觉得是男的，可能是爱好问题。老和稀饭你搞基的洛克觉得是男的，那是因为他是故意的。但连绝对是正常向的铃都觉得是男的……稀饭，跪下，你又偷偷玩《质量效应3》这种搞基游戏了吧！

冤枉啊！我最近都在看《FAN48》！绝对没有基的内容！

为什么我觉得一个更大的秘密被暴露了……

这……

编辑微生活之 大阪特别篇

本次九兵卫受Capcom官方邀请亲赴大阪卡社本部试玩《生化危机6》，除了体验游戏之外，在大阪近一星期的生活也带给了他别样的感悟。

大阪之夜

这次远赴大阪既非旅游也不是参观，而是以工作为主的采访和试玩活动。白天和Capcom的社员一样准时准点到公司大楼报到、晚上则是和Capcom的职员一起用餐，可以自由探索的时间只有每天晚上9点之后。对于我这个日本文化重度痴迷者来说，真有种憋着劲儿使不出的感觉。和东京等其他日本城市一样，大阪闹市区的商店也是晚上很早就关门打烊，除了一些吃饭的地方，真正能随便转转的也就只有街机厅和便利店这两种地方，于是……总而言之，大家往后如果去日本旅游，千万记得合理安排时间，建议直接逛到八九点钟之后再吃饭！（大误）

大阪和东京

大阪和东京，一个在关西一个在关东，分别是日本的前两大都市。对于旅行者来说似乎区别不大，但两座城市的细节却有很大不同。以小编来看，大阪的闹市区更为集中、风土味更浓、地方经济更加商业化，这或许也是大阪为什么能诞生像Capcom这样既有个性又有竞争力的会社的原因之一。至于去那边之前比较在意的大阪腔的问题，丝毫没有影响，营业员或者服务生都使用标准日文和你交流，只是三三两两的年轻人或是老年人能听到特别的大阪腔，这点很像中国的大城市，算是小小的意外。

碎碎念的吐槽

去了几次日本，每次都能感觉到一些方便和不方便的地方。在大阪的一周，最切身的感受是用GPS地图很方便，可以精确到每个街道每个商店每条交通路线，并且不会出现半点误差或者错误，对于我这样初来乍到的外国人来说，真是可谓有如神器相助。再陌生的地方，只要有一台能够GPS定位的移动设备，怎么都不会迷路。要说不方便的地方，可能还是要属交通——成本高、并且一切活动的前提都要以交通的时间表为前提，前面所说的商店关门早，和日本电车的末班车时间是直接关联。庞大复杂的交通网在日本几乎可以带你去任何地方，但代价是你也需要为此付出昂贵的金钱和时间成本。

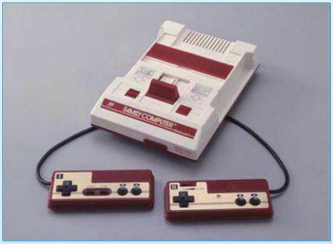
更多，访问：73139.blog.163.com

油炒饭的"游"童年



读者们好，我是稀饭，不知道各位读者们对暑期特刊的特企《失落的童年》是否满意？杂志上市后，我们收到了许多读者的来信，看来大家都有一段不得不说的童年故事，现在就让我们来看看其中精选的几封来信能否引起大家共鸣。由于平信邮寄速度较慢的缘故，本期刊登的来信都是从电子邮件中精选出来的，下期"读编往来"我们还将继续刊登部分读者的童年回忆与大家分享，还没有动笔的同学们可要抓紧时间了哦！（由于版面限制，部分来信内容做过精简，望见谅。）

Email ma_james：我童年的游戏生活就是最普遍的"哥哥领进门，伙伴扎堆蹭，父母无奈从，终得学习机！"其实回想起来，小时候我学习并不是很好，而且非常贪玩，但是父母并没有禁止我玩游戏，只是有时候我一玩就忘了时间，老爸就会竖着眉头喝令我停止。父亲其实也喜欢玩游戏而且玩的还很好，FC 时代我惟一打通的一款游戏就是和老爸一起双打通关的《网球》，当时我们爷俩一直打到晚上 10 点多，一起研究对策和站位一边打，老妈一遍一遍地催促我俩上床睡觉，老爸反而说："马上，还有一点就完啦。"最后看着屏幕上的 1p 和 2p 站上领奖台捧起奖杯我还止不住一直对着老爸小声地"哇！哇！哇！"。当然并不全是这样的美好，因为游戏受的皮肉之苦实际上还是占大多数。



其实在那个时候，孩子、父母和游戏的关系都差不多，相信跟小编们回忆中的童年相似的读者不在少数。父母、学校还有社会对游戏的抵制和偏见非但没有让我们远离它，反而让更多人爱上了这个神奇的幻想世界！相信躲着父母和老师玩游戏那种究极临场的惊悚感很多人现在回想起来还是会背脊发凉吧，比如说'门外的钥匙声啊、走廊里的关门声啊、老师下讲台的脚步声啊'有没有一种赶紧拔线收机的冲动？如果有的话，欢迎加入童年游机小队。

总之现在回想起来这些都能成为我珍贵的回忆，但是如今长大的我在想起游戏时更多的是感慨。大人以前经常这么说："等你长大啦有的是机会玩。"现在我们都长大了，走向社会了，工作了，生子了，玩游戏的机会真的比以前多了么？相信大家自己心里都清楚，伴随着成长，心一天比一天累，疲惫的心还要担心更多的问题，就算遇到了休假，准备将最近的大作好好补一补，但是碟进机子转了不到 10 分钟却发现自己玩不动了，看着屏幕的眼睛感觉并不能很好的对焦，脑子里总在想着其他的事。当年那些怀抱着游戏梦想的朋友们，如今很多都是像上面所说的那样，游戏的心和热情已经淡了。现在的我们与游戏的关系，渐渐的疏远，渐渐的归于平淡。游戏生活逐渐被现实生活填满，"哪有时间玩游戏啊"这种想法越来越多，虽然我也认为现实生活是无可取代的，但如果真的忙到连玩游戏的时间都没有的话，那这种生活有意思吗？

而能将我们与游戏的距离再次拉近的，我认为就是 UCG 啦！很多玩家都是从读 UCG 开始步入家用机行列的，看着每一期新的游戏资讯、小编们诙谐的寄语，渐渐地加入了这个大家庭。当看到 UCG"努力工作拼命玩"的口号和小编们的成功后，立志要成为游戏杂志编辑的朋友也增加了，对于游戏的热情也得到了延续。剩下的只要让更多的人看到更多现实中成功的游戏梦想，就会像病毒，不断互相传染。我也在几次与那些已经几乎不玩游戏的朋友们聚会时发现，用我自己对游戏的热情向他们讲最近又有哪些大作公布，各种激动人心的游戏情报，他们也会越来越燃，最后彻底回到了玩家的状态，甚至约好了之后要一起入哪款游戏联机！这样将游戏的爱传染给其他人，通过不断的刺激，可以让玩家始终保持对游戏的热情。所以就像这次的企划，能让读者们充分的感受到对游戏的热情与爱，唤起了读者的回忆，也很好地刺激了对游戏的那份冲动。我认为这应该是 UCG 最应该传达给读者的。

Email 虚空使徒：在 UCG303 期看到众小编说起自己童年的游戏经历，我不由得想到自己的童年……我第一次接触游戏是在 3 年级时去我同学家，同学的父母都是老师，他爸爸教他玩游戏的，父子经常联机玩《帝国时代》。即使是这样，他的成绩依然名列前茅，基本都是前 5 名！我每次都是跟他玩游戏，虽然不敢出去玩街机，但在他电脑上能玩到不少游戏：《恐龙快打》、《合金弹头》全集、《饿狼传说》、《格斗之王》……自从小学毕业后，我和他只在初中时见过几次面，现在已经 5 年没有联系了。当我看到这篇文章时，不由得感动了一下，想起了儿时玩游戏的快乐！我现在还在玩《帝国》，听着游戏声音，依旧那么熟悉、感动、亲切！和他一起玩游戏的日子就好像是在昨天……

Email ZERO：看完 303 期特刊巨献《失落的童年》，各位小编的经历，不得不说隐约都有与自己相似的影子啊。那种感觉必定难以忘怀。

从小学开始，已经掉入 ACG 的大坑里，虽然喜爱，但从不过度沉迷，那时没有自己的电脑，掌机是一大乐趣，那时经常和朋友一同玩，朋友眼中我是个游戏狂，当然带着贬义。人不会一成不变，后来就连一个曾经一同游戏的朋友因一件小事从背叛到不断教唆别人不断疏远自己，喜好惹事的同学也专门找自己麻烦，老师永远只是说着面子话说我哪里做得不好，心情失落导致后来因一次考试考砸，父母便全面禁止我所有游戏设备。火花摩擦一直不断，老师家长全部怪罪我玩游戏所致。就连亲戚眼中，原本好好的形象变成我是个只会玩游戏常常不务正业的人，一有机会借此当作把柄不断笑话，告诉弟弟不要学我。我从此开始了长达数年的隐蔽地道战，这期间玩游戏都是偷偷的，对着父母尽是处处设防，玩游戏机关算尽不让父母知道。

到了当下，父母没那么严格，又或是看开了，游戏还在继续，不用去设防，可以光明正大地玩游戏，尽管不理解还是延续着，玩家的生活和现实的生活都很重要，关键是自己要衡量好两者的平衡，游戏不是罪，罪在堕落，我们玩游戏意义是玩游戏本身，不是被游戏所游戏；但要做到相互理解，或许还要很长的时间，但是人与人的交流是重要的，就像特刊 Teron Wong 的文章《游戏的乐趣，生活的意义》一样能够让大家做到相互理解。

Email 斯介克汀：在童年为了游戏而和父母闹翻的事情还是有的，毕竟父母的思想很中国传统化，对游戏的排斥很大。我买过 GBC，被哥砸了；买过 GBA 被借走然后再也没拿回来（乘以三），买过 PSP，一台没收了，拿回来时已经废了，一台掉学校 WC 里了，因为边上的坑居然是老师，结果手一抖……。然后一台善终，由于 UMD 槽坏了，被我低价出手了。NDSL 入手过一台，转给同学了；NDSi 入手过一台，资金短缺卖了；3DS 入过一台，还是资金短缺，为了去 CJ，卖了。曾经因为我哥砸了我的 GBC 而跟他关系搞得很僵，后来就释怀了，主要是 PSP 入手的原因，现在关系不错。

对于小编的经历，我表示星夜你太幸福了！另外蹲坑，千万要坐式的，蹲式的容易手一滑就……你懂得。

跟家人相处没什么技巧可言，只是我玩游戏后来还是勉强考上了大学，老爹也就不再说什么了。父母反对其实是因为成绩的原因，只要成绩好了，自然会有一定的自由时间拿来"放风"。

我认为相比玩家生活，有时候现实生活对我影响更大，但是这些影响是基于游戏生活之上的，比如这次为了去 CJ 我把 3DS 卖了，因为我认为，只要我工作了，那么 3DS 还是买得到，但是学生时代有时间不去外面见识一下就太宅了，于是为了去看看 CJ 我把 3DS 转手了，这样就有资金去 CJ 了。

学生时代和稀饭一样，拿书堆在桌子上来遮挡视线玩游戏。但是最终还是被抓了，因为我们班在楼梯拐角处，透过楼梯的窗，班主任能从教室外面从后方看清我们的一举一动……

总之，303 期人文关怀的特企挺不错的，让人感觉到心暖、或者颇有知音感，让人觉得：对，那时候我也是这样做的……。

更多 访问：73139.blog.163.com

本期流行游戏

《女神异闻录 4 午夜竞技场》

狼来了、伽蓝、纱迦

连点 A 就能打连段,洛克老湿都说好!

——看到洛克老湿不断使出华丽连段的狼来了道

《那由多的轨迹》

洛克、宇宙、稀饭

果然游戏的流程长度和容量成正比

——看到本作实际容量大小后,断言本作流程比《伊苏》还短的洛克说道

《新超级马里奥兄弟 2》

宇宙、稀饭、洛克、八重樱

马里奥向我们证明了钱比女人重要。

——看见水管工抱着公主还要死命捞金币的行为,宇宙人给出了以上解释



Email Lok’tar Ogar!:不知小编上学时最烦哪门科目(大学必定是高数啊),苦逼的化学直接把我从十几名弄到三十多了(考了 40),桑不起啊!

历史,原本我很喜欢,就当做是听故事,结果老师告诫我不要当故事听,要尊重历史。问题是不当故事,这猴年马月的事情谁有兴趣看啊!于是,睡之。

最讨厌物理,高考要不是物理不行我就进武大了。

最讨厌的是化学,还好我是文科生,因此影响没那么大。

最讨厌和数字挂钩的,数学、物理、化学、生物。

物理无误。从初中到高中物理考试基本没及格过,后来高三补了一整年的物理,终于换来一张近满分的答卷。然而等我上了大学之后,物理依旧不及格……

数学,天生和数字八字不合,感觉除了应付市场买菜的加减乘除外就没有什么用。

没什么烦不烦的,其实每门都很有意思,只是有些科目一定要教的很应试化就让人提不起兴趣。比如政治,我每次都写满整张卷子,手都快写肿了,换来的往往都是老师同情般的辛苦分……

从来都不知道政治的那些题该怎么回答的人路过。

上海市 刷子:《链锯甜心》攻略中的爆菊图是不是八老师的杰作?

冤枉啊,我只是将制作人的恶趣味展现给了读者们而已。

每次发动这个技能总会觉得身体的某个部分在隐隐作痛……

南昌市 江华:亲爱的众小编以及神秘的老编,你们好。我是一个普通的地球人,也是你们的忠实读者,虽然两者没有太大联系……

以后会不会收到“非普通的地球人”来信以及“普通的外星人”的来信?

其实编辑部内早就有非地球人卧底了,只是星夜你未曾察觉到而已。

我又躺着中枪了吗!

邯郸市 杨杰:因为工作的原因,有时要在山上或某个村庄住上几个月,所以杂志不可能哪里都买得到。只有回家后,才可以从订杂志的书摊拿到。我发现这些地方的孩子或年轻人也很喜欢游戏,有一次我去买日常用品,见到村里许多人围着小卖部门口,看几个青年人正在对着电视玩世嘉的 MD。最后我把带去的杂志留给了小卖部的老板,并告诉他:“这是最好的游戏杂志,它能带你到更广阔的世界中去”。

阅毕顿时泪流满面,几个月被困在通讯条件不便的山村里生活还坚持看 UCG,实在是杂志的真饭。

看到村子里的年轻人还在玩 MD,实在有种恍若隔世的感觉。

亮点明显在最后,我们实在太需要像杨杰读者这样的推广员,来扩大杂志的影响力,好,新规定,现在小编们都要把杂志推荐给身边的人看,发展一个下线,嗯哼,是发展一个读者,就奖励一个成就神作!

为什么我顿时有种身在传销窝点的赶脚……

油炒饭之家 UCG FAN

本期油炒饭之家要为大家介绍的 wolflife 是一位成就犯,虽然如今他的成就(17 万)和纱迦(23 万)有一定差距,但他可是国内最早一批成就上十万的玩家。而且他也是一位资深的油炒饭,自打他认识 UCG 之后就是一期不落地支持到现在,当然《X360 专辑》自然也是不会错过的哦。更值得一提的是,他的家乡在祖国大西北的一座二线城市,相信不少玩家都没听说过这个地名哦!

下文中,**纱** = 纱迦 **W**=wolflife

纱:WOLF,你好!首先介绍一下你自己吧!

W:好的。说到我的工作,可能不少 LIVE 好友是知道的。我是供电局的一名普通职工,工作才一年多。因为之前工作时间上的分配关系,导致我的游戏时间还算充裕,基本是想玩什么就玩什么,不过最近开始忙起来,游戏时间大幅缩水啊。

纱:公务猿垒猴,请介绍一下你的家乡吧!

W:我来自宁夏回族自治区的吴忠市。说到家乡宁夏,大家可别只知道梁静茹的那首《宁夏》哦!我的家乡呢,虽说是个回族自治区,可也只是回族比较相对集中的地方,但其实汉人数量还是要多于回民的。如果你对宁夏还是没什么印象,我想只要提到几部片名,你们就会恍然大悟了。其实《龙门客栈》、《大话西游》、《刺陵》等影视剧都是在我们这儿拍的。



纱:说实话一说到宁夏,我就觉得那里应该是比较荒凉的,所以很难想像会有你这么厉害的成就犯。

W:荒凉那是很久以前的宁夏了。现在的宁夏,绿化很好,城市建设也很强的,而且旅游景点非常多,比如西夏皇陵、西部影视城、沙湖、苏峪口等,好吃的也不少。

纱:那应该也有 UCG 卖吧?

W:有的,与 UCG 第一次相识应该是上高一的时候吧,记得那时候还没见到过全彩页的电玩杂志,某天照常去老根据地买杂志,突然看到这么一本在当时杂志版面算很大并且是全彩的电玩杂志,瞬间就起了鸡皮疙瘩。之后就开始习惯性地期期都买了,到后面见到了更多的 UCG 的第一次,第一次改半月刊,第一次加入 DVD 光盘,第一次赶潮流的 MINI DVD,第一次把视频做成 16 : 9 格式,第一次与 FAMI 通合作,第一次实地到 E3、TGS 展采访等等等等太多的第一次。这些第一次,让老读者欣慰,让新读者无憾!

纱:感谢支持,哈哈!不过你们那里和内地相比,游戏业应该还是比较落后吧?

W:是的。我们这边玩 D 的居多,电玩店里很少会进各种主机的正版。玩 Z 的当然也有,不过几乎都是玩 PS3 的,而且随着 PS3 的破解,玩 Z 的也越来越少了。不过现在网购很发达,我的正版都是通过网购买的,虽然慢点儿,也没什么影响。我们这边玩家之间流行的都是体育游戏,比如实况、2K 之类的。

纱:一不留神版面就不够了,让我们进入最后一个环节吧,说说你对 UCG 的建议吧!

W:对于一个习惯性购买 UCG 的老读者来说,貌似再多的语言或意见都没有意义,我最想说的就是:UCG,永远走下去,我们陪着你!要说意见还是有的,就是 UCG 正刊上刊登的攻略,凡是有收集的游戏攻略,能否像 X360 专辑或者 PS3 专辑那样在光盘里附赠收集视频么?再加点重点成就或奖杯的视频拿法就更好了!

纱:谢谢你的意见!期待你早日忙完工作、重回 LIVE!

更多,访问:73139.blog.163.com

沈阳市 邵月娟：女孩子喜欢什么，答案肯定多种多样，不过我想没有多少人会回答是游戏吧，而我恰恰就是这种女孩。那就说说我是怎么喜欢上游戏的吧，记得小时候有一次和爸爸去公园玩，看到一个扔球得奖的游戏，就是把球扔进相应的箱子里就能得到相应的奖项，于是便和爸爸玩了起来。我们一个一筐小球就开始扔了起来，那天的运气真不错，最后我和爸爸竟然中了一台小霸王游戏机，不过当时我并没有高兴，因为我都不知道这个东西有什么用。回家之后当爸爸把它接到电视上，插上那盘附赠的卡带，然后按下开关的时候，我便被那个顶蘑菇的小人吸引住了。后来我才知道他就是风靡全世界的马里奥，也是从那时起我便喜欢上了游戏，后来更是为了玩马里奥买了NDS和Wii。再后来我上大学认识了现在的男友，他是UCG的忠实读者，从第一期便开始买了，于是我也自然而然地看了起来，更是通过UCG恶补了许多游戏知识。现在每个周末，我们都一起玩Wii的《超级马里奥》和一些体感游戏，虽然现在的游戏难度要比以前大很多，不过我还是玩得不亦乐乎。看了301期E3展上Wii U的马里奥演示之后，我更是对他充满了期待，希望这次任天堂的新主机依然能够取得成功。可以说游戏伴随着我的人生，他不仅带给我快乐，更点缀了我的生活！

这明明就是一发闪光弹！不过还是恭喜这位女读者，通过游戏结识自己的另一半可是不少玩家梦寐以求的事情呢。

就是就是，特别像我这种没谈过…………（话没说完被八重樱拖了出去）

Email jaicent：看了303期暑期特刊中稀饭老师撰写的《Bioware两大主打系列周边大搜罗》一文，真是令我喜出望外。一是因为我是一个忠实的DA系列粉丝。二是因为文中提到的《龙之世纪：救赎》正是由一个朋友和我翻译发到网上去的。此外《追索者的黎明》这部动画电影的翻译版，也是由我亲自做的注释。虽然没有提到我们汉化组的名字，但是我也感到非常地欣慰。另外，我想补充一下，"《龙之世纪》系列"也有出过漫画版。除了作为游戏版的《起源》和《觉醒》各有一部短篇漫画，还有一篇ea与idw合作出品的以《Dragon age》为名的背景漫画，和一篇以1代主角阿历斯泰、2代人气角色瓦里克、伊莎贝拉为主角的《The Silent Grove》。目前我们正打算对这四部漫画进行进一步的汉化，其中《The Silent Grove》已经汉化完毕。在网上可以轻松搜索到这篇被我们译为《静寂之森》的漫画。

很高兴能看到一位《龙之世纪》粉丝的来信，关于《龙之世纪：救赎》和动画《追索者的黎明》，其实两部作品我都看了中文版，翻译质量非常高，在此也要谢谢你们的辛劳翻译。而关于漫画方面，其实我还有幸成为了《静寂之森》发布前的其中一位试看者，不过因为特企中的版面限制，最后便没有提及，有兴趣的读者可以关注近期编辑部落，我将会对《龙之世纪》的漫画作出进一步的介绍。

一刀有话说 Vol.58（特别版）



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，"游风艺苑"月度最佳评选第5轮，也就是7月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖：Rainbow 3 数位板（价值799元，全新上市）
获奖者：小尔（北京）**作品**：1号《灵魂能力V》

而获得参与奖的8名作者及作品分别如下：

陈志远（珠海）	2号《2012欧洲杯》	RCao（广州）	7号《猎人MM》
sky（广州）	3号《天使的街道》	月の命（肇庆）	9号《零 红蝶》
月の命（肇庆）	4号《高达UC》	Altoris（广州）	10号《Fate/Zero》
江鸟（长春）	5号《十六夜》	大墨（武汉）	12号《原创奇幻》



他们将得到价值30元左右的精美ACG周边书籍。

好了，以上就是我们7月份评选活动的获奖情况。

在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网ucg.cn上看到"游风艺苑2012年8月最佳作品评选"的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月AB两期杂志所刊登的这12幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上8月份候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



总第303期（2012年8A）
作品：《KOF13全家福》
作者：MR.children（南宁）



总第303期（2012年8A）
作品：《夏诺雅》
作者：KOKO（锦州）



总第303期（2012年8A
作品：《夏日与理世》
作者：林家俊（中山）



总第303期（2012年8A）
作品：《魂斗罗FC》
作者：陈志远（珠海）



总第303期（2012年8A）
作品：《鹿鼎记MM-1》
作者：小幻·红玉（台州）



总第303期（2012年8A）
作品：《洛克人ZERO》
作者：EXAM（香港）



总第304期（2012年8B）
作品：《夏恋》
作者：伽蓝业火（常州）



总第304期（2012年8B）
作品：《机甲战士》
作者：LEVEL-T（上海）



总第304期（2012年8B）
作品：《海中盛开之樱》
作者：Wei（阳江）



总第304期（2012年8B）
作品：《四合驭世》
作者：大墨（武汉）



总第304期（2012年8B）
作品：《鹿鼎记MM-2》
作者：小幻·红玉（台州）



总第304期（2012年8B）
作品：《王异》
作者：韩涛（西安）

Email 李君杰：对于《生化6》杰克的剧情个人觉得有个地方不明白，按说杰克的年龄跟雪莉应该差不多大，《生化2》时雪莉已经是个五、六岁的小女孩了，照时间推算杰克应该在《生化1》前已经出生了，那时候威爷应该是个普通人类而已，怎么杰克的血到了《生化6》就变成血清了，难道威爷的体质早于洋馆事件几年前就已经开始变异了？不知道《生化6》会不会交代，真希望不要像月球表面又不填。

关于体内有特殊物质的人物年龄，还真不能按常理来推算，比如艾达的年龄按理说应该和克里斯差不过，但是人家一点都不显老。而且关于威斯克和艾达是否只有一个现在也尚无定论，因此杰克到底是哪个威斯克的儿子还说不清呢（因为传说中的"威斯克计划"，五代DLC吉尔和克里斯的迷失噩梦章节中提及），同理，现在到底有几个艾达也说不清楚。因此，现在来看剧情还是一团迷雾，我们还是坐等六代有什么新的解释吧！

更多，访问：73139.blog.163.com

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



1名

北通MVP球王2-无线锂电震动版

一等奖 2名



北通MVP特洛伊-无线震动版

二等奖 3名



北通原生铜HDMI高清线

三等奖 10名



北通原生铜迷你USB数据线 (MINI 版)

6B 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVR球王2无线六轴震动手柄

北京 罗 奇

一等奖 北通MVR特洛伊无线震动版手柄

天津 田会武　青岛 伍彬功

二等奖 北通原生铜 HDMI 高清线

大连 史进朋　西安 王先策
武汉 卫力胜

三等奖 北通原生铜USB高速数据线

太原 李广旭　温州 樊保波
南昌 甘 露　泉州 孙勇友
南宁 贺以伟　贵阳 吴三军
温州 周峰德　深圳 周盛泰
成都 冯昌绍　宁波 彭奋起

本期问题

1. 你对本期杂志有何评价。
2. 年末大作如云，你最想到哪个大作的独家报道？
3. 你认为目前杂志最缺乏的内容是什么？

（本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 8 月 20 日，平信快递以发件日为准）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部（收）



邮政编码：730020
电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏·人》第 46 辑，定价 16 元。《游小说》第 7、10、13、19~23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元，第 3 辑、第 5 辑，定价 19.8 元。《OtaQ》亚洲动漫游戏文化专门志第 2 辑、第 3 辑，定价 32 元。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》：第 14、15、22 辑，定价 12 元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92 辑，定价 8.8 元；96、104~107、109~111、113~115、131、133、148、158 辑，定价 9.8 元；160、162、163、165、171、178、183~186 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；164、167、187 辑，定价 16 元。《口袋玩家》：11、15~18、28、38、42~46、52、54~56 辑，定价 16 元。《NDS 专辑》：Vol.2，定价 25 元；Vol.5，定价 28 元。《PSP 专辑》：Vol.3，定价 25 元；Vol.6；定价 28 元；Vol.14、Vol.16、定价 32 元。《PSVita 专辑》：Vol.2，定价 32 元。《NDS 宝典》：定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志》：Vol.6，定价 12.00 元；Vol.11~13，定价 18.00 元。《手游 PLAY》：第 1 辑，定价 25 元。《卡牌·桌游》：第 9~12、14 辑，定价 15 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社



邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 203~205 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 271~275 期、总第 278 期、总第 282 期、总第 287 期、总第 288 期、总第 293~296 期、总第 299 期、总第 302 期、总第 304 期，定价 12 元 / 期。总第 220 期、总第 223~226 期、总第 232 期、总第 233 期、总第 235 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 期、总第 257 期、总第 260 期、总第 262 期、总第 265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元 / 期。总第 137·138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267·268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277 期、总第 301 期、总第 303 期，定价 18 元 / 期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
Email：acgbook@163.com



《萌 × 绘》第 1、2 辑，定价 25 元 / 辑；《Fan48 AKB48 资讯综合志》第 1、2 辑，定价 28 元 / 辑；《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元；《光明之心资料设定集》，定价 45 元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元；《龙天动地 怪物猎人官方画集》，定价 38 元；《传说系列编年史》，定价 42 元；《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3~5，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、28 期，定价 19.8 元 / 期；第 29、30、31 期，定价 22 元 / 期；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元 / 期，第 63、67、69、70 期，定价 18 元 / 期。

更多，访问：73139.blog.163.com

小编寄语

EDITOR'BBS 努力工作，拼命玩！



大阪的“秋叶原”——Otaroad
摄影：九兵卫

洛克



入手X360后怎能不补习一下之前错过的联机游戏呢？在伽蓝和华尔兹的怂恿下终于下定决心和稀饭一同入手《荒野大救赎》，以前洛克在PC上玩了许久《CS》，对手柄操控各种别扭，因此对家用机上的打枪游戏一向敬而远之。好在游戏带有辅助瞄准，虽然在解上级任务时遇到不少麻烦，但西部之旅确实欢乐无穷，看来还是早日适应手柄为妙。

进入夏天，下班后的饮食之争倒渐渐平息，理由很简单——没有多少人愿意顶着大太阳在外面瞎逛，大部分小编宁愿继续光顾那些连菜单都能倒背如流的餐馆也不愿多走几步。其实在离编辑部不远的另一条街上有截然不同的饮食，为什么就没人愿意踏出那一步呢……

NowPlaying

《女神异闻录4 午夜竞技场》，欢迎各位同好前来蹂躏我这个沙包。

八重樱



★首先要感谢九老师，在大阪期间行程如此紧张还能帮我买到一张品相非常好的中古《TOV》。我以前是买过《TOV》的，但借给朋友后，朋友家被盗，那张《TOV》也一同被顺走了orz。原本已经放弃准备去买一张廉价版了，恰好九老师受邀去卡社本部，不抱希望地请他帮忙到中古游戏店找一下，没想到还真找到了！不过中古版居然也要4980日元，完全木有值崩呢_(:з」∠)_

☆九老师还顺便带回来了一盒京都特产的小点心给大家分享，我和铃姑娘各吃了两块，结论是：嗯，尝起来的口感很像驴打滚orz。

★《零 真红之蝶》真是良心作，众多改变与进化让我有种在玩新作的错觉。新增的两个结局也相当带感，特别是“阴祭”这个结局，在我个人看来甚至超过了箱版新增结局“约定”。本期的“读游戏”是由本人撰写的六大结局点评，希望能和零饭们一起重温9年前的那份感动。另预告一下，下期还将会有《真红之蝶》的完整攻略研究，请大家多多支持！

NOW PLAYING

上班打《零 真红之蝶》、下班打《TOV》、睡觉前打《新超马兄弟2》，多么充沛的人生。

华尔兹



※首映第二天去香港看了《蝙蝠侠 黑暗骑士崛起》，香港叫《夜神起义》。看完之后感觉这辈子值了，全场有一半观众都静静地等到字幕放完才离场，坐在前排的几个硬汉老外还悄悄地擦去了眼角的一丝泪痕。虽然这部电影在国内上映的可能性微乎其微，还是鼓动大家尽自己最大的努力来看这部艺术之作（别看枪版）。我在感叹这部传世经典系列完结的同时，又为国内这么多同好不能第一时间看到如此优秀的电影感到唏嘘。

※“大表哥”众每晚聚在一起的时候都热闹非凡，无奈有几个恶心的赌博成就既耗时又费力，颇有浪费人生之嫌。以至于几个基友一听到“赌博”二字，就发出杀猪般的惨叫。不过在洛克、伽蓝、稀饭等人的帮助下这个成就还是解了，感谢各位的帮忙。不过最近团队中有些人被拉到《P4U》那边去了，没想到啊没想到，伽蓝你个浓眉大眼的也想叛变组织。

Now Watching

《新闻编辑室》(The.Newsroom.S01)

狼来了



【睡眠&游戏】近来睡眠质量有所降低，主要原因还是因为不自觉地熬夜，但是每天就只有晚上那短短的几个小时可以打自己喜欢的游戏啊！不熬夜怎么办啊！《P4G》我还没白啊！《极度混乱》也没白，而且还没用贝姐打过网战啊！这《P4U》又发售了，那边连最凶电梯女的基础连段都没能熟练掌握，这头又想练白钟直斗了，这时间真心不够用啊！

【宠物】Woody现在真是越发像心机女，想吃东西的时候会咬着个球来逗我玩，知道把我逗开心了就有零食吃，吃完东西后就躺在地上吹冷气，叫它的名字三遍都无动于衷，顶多用余光瞥一下我；想出去玩的时候会跑过来张开嘴巴哈气卖萌，一打开门就冲得没影叫也叫不回来；对陌生人太热情，牵上街的时候好几次热情过度吓着别人然后让我背黑锅……近来是不是太宠它了？

【朋友】上期截稿后抽空与那位有意疏远了我一年多的朋友小聚了一下，误会顺利解除，于是大家一起K歌吃饭然后再去逛超市购物，心情愉快~

本期个人签名

可爱い菜々子は谁にも渡さん!

稀饭



【游】最近和伽蓝、华尔兹还有洛克等一干新老软软开始玩《荒野大救赎》，谁知刚进游戏就遭遇BUG，天上出现一辆不断往下掉的马车，站在这马车下人物还会被砸死，路过的NPC则会被砸得人仰马翻，便录了一段视频自娱，顺带把在一旁围观的九老师笑得喘不过气来。可惜笑过后，九老师表示还是要玩自己的PS3，看来果然还是只有《光环4》这种独占大作，才能给人足够的动力去转换阵营么？

【剧】最近看的新剧是《犯罪第六感》，原本第一集给我的震撼挺大，一个患有精神分裂症的大学教授当男主角的罪案剧我可真是头一回看，故事中的伏笔也埋得很精彩。没想到第二集就迅速流程化了，剧情的狗血感也颇重，唉，这年头要找部全程都那么精彩的美剧，也不容易啊。

【书】搞定了《质量效应》官方小说，最近终于开始拿起很久以前买下的《地铁2033》读了起来，目前惟一的观感是：要是把里面的人物对话删掉90%，这就是一本不那么唠唠叨叨的好书了……

【画】不知道是否有读者和我一样特别喜欢《守望者》这部电影，最近一直在看其原著的前传漫画，虽然觉得故事挺精彩，但似乎因为编辑们的沟通问题，分别以故事中几个英雄作为主题推出的漫画出现了不少设定中相互矛盾的情况，对于如此神作来说，实在是遗憾哪。

NOW PLAYING

《荒野大救赎》网战、《质量效应3》网战、《我的世界》、《洞穴探险》

伽蓝



《女神异闻录4 午夜竞技场》的发售引发了编辑部新一轮的格斗热潮，每天下班乃至中午休息的短短一小时，众编都磨拳擦掌想要战上几场，从目前来看角色选择的分布比较均匀，13名角色中，半数的角色都有相应的使用者，而本人使用的是新角色，斧头女ラビリス，虽然角色人设很对我胃口，但竹达彩奈的配音却明显不是我喜欢的类型，当我每次批评该CV时，九老师都会在一旁默默地提出抗议……（注：竹达彩奈为《俺妹》中桐乃的配音）。

自从华尔兹拉上一群人作战《荒野大救赎》开了个好头后，接下来单位已预定要开搞《边境之地2》、《生化危机6》、《COD BO2》、《刺客信条3》、《光环4》、《战争机器 审判日》等等……这不才8月开始么，游戏计划就排到明年了，当个游戏玩家真幸福啊！

知名成就犯纱迦日前表示以后只打3种游戏，分别是大作、稀有游戏、多版本游戏，除工作需要外其他成就神作一律告别，众人纷纷提出质疑。这里说个趣事，日前他煞费心思从德国坊间购入《刺客联盟》与《黑道圣徒3》，但到手后才发现两个游戏并非成就分开的纯正德版，而是在德国发售的欧版，他也为此大呼坑爹！看来德国老外也靠不住啊！

本期个人签名

就知道一曝十寒是没有好事的……

更多，访问：73139.blog.163.com

宇宙人



☆临近截稿的前几天3DS LL发售，发售当天单位就拿到了机器，我也顺便抢了过来弄《新超级马里奥兄弟2》的攻略，不得不说感觉画面比3DS好多了，原以为不增加分辨率加大屏幕会令画面变差什么的，但实际试玩之后根本就看不出来，不过手感真的要稍微适应一下。

☆上个月公司的地下车库开了个小型食堂，本以为以后能够吃上便宜一点的中午饭了。然后某天中午因为台风下起了大暴雨，不想冒雨走远就趁机会去试了一下，谁知道这个所谓的饭堂比学校宿舍还小，能坐下来的位置只有一张桌子（因为只卖饭盒），菜也少得可怜，虽说口味勉强比得上大学里面的饭菜但价格一点都不便宜。自此之后再也没去过了。

☆以前自己不熟悉智能手机，以为能放音乐放动画能拍高像素照片就够用，所以没留意系统买了台山寨机子……结果到现在遇到了各种死机各种文件损坏，更别说一大堆游戏不能玩，我总算明白用户体验是多么重要的东西了……

☆奥运会不知不觉就开始了，我还真的到了开幕式开始前一天才知道，突然发现自己关注WF展CM展大于奥运会，看来我已经跟这个社会脱节了……

Now Playing

《新超级马里奥兄弟2》

铃



身为人民教师的母亲大人看了303期的童年特企，感想很多，还特意打电话过来跟我说这个事情。母亲大人是在我大学毕业后开始逐步理解和支持我的，对于本人的工作和选择她也十分支持，这次的特企让她想起了以前的日子，她觉得自己以前很多地方没做好，心里挺过意不去。其实这些都没什么，哪怕现在母亲大人依旧不能理解我也没关系，我们生在不同的时代，处在不同的位置，有着不同的性格，思考问题的方式也不太一样，如果没有之前这样的经历，换作是我，可能还没有母亲大人做得好，所以可爱的妹子就不要再纠结这个事情啦，安心去电影院看电影吧！关于那段文字配图中砧板上的鱼在流泪的事情，它只是因为快要被吃掉了才很悲伤，不是你所说的代表了我的心情，这真心是过分解读了，又没有人要吃掉我……

决定打《苍翼默示录》的时候实在太晚，再加上本人又手残，连控制人物正常走动走成问题，更不用说跟对手过招了。这次正好赶上《P4U》的家用机版刚发售，于是所以要稍微玩一下，所以……我又没空打《链锯甜心》了。

NOW PLAYING

《女神异闻录4 午夜竞技场》、《祖玛复仇》

星夜



★近年来最大的一场台风过境，号称一旦睡着就鞭炮也吵不醒的我居然也被狂风闹得整夜没睡好。虽然家里的门窗已经关得严严实实，窗外呼号的暴风卷着大雨不断拍打着窗户，透过隔音玻璃都能听到巨大的声响。起床看看窗外，真有点即将世界末日的感觉……

★台风走后，露台上的花草树木竟然完好无损，仅仅掉了几片树叶，而遮阳伞早就被刮倒在地上，还回旋了好几圈，躺在一个奇怪的角落。别小看小花盆里养出来的花花草草，生命力还真是顽强呢，如果是人站在那里的话，可能已经被台风卷走了吧……

★本打算把家里的所有退役电子产品全部转手卖掉，然后再贴点钱换部新相机，没想到以为能卖掉的都没卖掉，以为卖不掉的电子垃圾全都卖掉了。这一点点钱对于新相机来说还不够塞牙缝的呢……这世界上再也没有比电子产品掉价更快的东西了。几年前一万多买的笔记本现在折价到二十分之一都没人要，同年买的一枚金戒指都升值好几倍了吧！所以说好用的东西往往都不值钱，而值钱的东西往往都没啥用。

本期个人签名

终于到8月了。

纱迦



★编辑部周边有史以来性价比最高的一家餐厅开张了！不过伽蓝、洛克等人吃了几次，就开始闹傲娇不去。于是本人痛心疾首地为他们历数过去曾经存在于编辑部周边的各家良心餐厅是如何倒闭的。在听到一大堆诸如西班牙海鲜炒饭、葡萄牙焗鸡饭、印尼炒饭之类的消失于历史长河之中的传说美食之后，他们终于理解了我的苦心，于是天天跟着我去这家良心餐厅进餐了。

★自从一个多月前达成200个光盘游戏全成就的目标之后，本来是想放弃对成就的追求、多和机友们一起打打正GAME的。没想到有位身在英国的朋友因为躲避奥运而回国，用欧版机和若干欧版锁区神作和我交换来玩。其中很多游戏都是国内玩家闻所未闻的，如此好的机会自然是不能错过，于是乎继续开启成就模式……

★用欧版机打完了珍藏已久的《战国无双2 帝国》，至此X360上的"《无双》系列"全部取得全成就！其中《真·三国无双5》中日美欧四版本全成就，《真·三国无双 联合突袭》中日韩三版本全成就，《北斗无双》日英两版本全成就。最近刚刚买到《真·三国无双5》的最后一个版本韩版，看来五版本全成就已是指日可待，不过我个人还是希望将其留至第300个全成就游戏，以资纪念！

★有读者问为什么只听到大家喊八老师九老师，没听到谁喊胜老师纱老师洛老师……我想说的是，如果你能把每个月有限的工资都用到无限的蓝光游戏模型娃娃事业之中，你也可以获得老师这个头衔。至于洛克么，恐少和老师的境界还是差很远吧？

本期全成就游戏

Orbital(手机版)
刀锋传奇(美版)
geoDefense Swarm(手机版)
Mars Rover Landing
战国无双2 帝国
信赖铃音 肖邦之梦(欧版)
geoDefense(手机版)
块贝拉冒险夏令营
神奇四侠 银影侠现身
BubbleTown2(手机版)

九兵卫



【大阪之行】原以为大阪因为有着独特的文化差异会很难融入，但到了那边才发现整个城市的亲和力还蛮高。由于闹市区相对集中，即使是走走逛逛也能在一些风土景点和繁华街区之间来回穿梭，非常适合充满好奇心的旅行者，比如我。

【招牌文化】每次到日本都有不一样的感觉。这次在大阪最著名的食街"道顿堀"待的时间比较长，每家餐馆的招牌都给我留下了深刻的印象。这些极具东瀛特色招牌每个都像是独一无二的作品，没有广告语也没有自吹自擂的字眼，但却让人过目难忘。关于这点，相信玩过"《如龙》系列"的玩家都能认同。

【探访CAPCOM】第一次来到游戏开发的最前沿、站在日本CAPCOM开发研究室的办公楼内，那种感觉就像是来到了梦初始的地方，来到了游戏人的世界中心。由于篇幅的原因，CAPCOM总部探访和大阪游戏只能在下期杂志和读者见面，图文介绍以及视频影像将为大家揭开CAPCOM总部的神秘面纱，敬请期待！



▶终于在大阪吃到了《如龙》苍天堀（现实世界的道顿堀）里的蟹道乐，无憾！

胜负师



［铂］曾经在获得100个白金奖杯时接受过UCG采访的广州玩家cosplayL近日达成了200白金！严重的听力障碍并没有影响他对于游戏的热爱，在只能听到杂音的世界里感受着游戏为他带来的多彩与感动。在此为他鼓掌！

［金］这个7月实在是太多姿多彩了，上海天下聚会、斗剧预选、ChinaJoy，亲身经历的感觉果然不同。更重要的是胜子回到了我的身边，生活的节奏也发生了改变。这便是我从业十年所迎来的新起点么？

［银］在CJ的SCE展台遇到了台湾顶尖格斗高手GAMERBEE（小向），他是来参加《街霸对铁拳》比赛的。我上前与他随便攀谈了几句，他的经纪人突然从我身后出现，非常主动地和我们说，如果UCG想要采访GAMERBEE，他们会尽可能地提供方便。这个专访会在近期刊登，格斗迷们敬请期待！

［铜］在CJ会场里接到父亲的电话，但是实在太吵，听不清，便说了声我在工作就把电话挂了。上飞机前我才想起给父亲再打个电话，这才得知他这几天一直在上海……的医院里，准备动手术。这事儿让我特别难受，如果不是离家那么远，这种时候应该是自己尽孝道时候，唉……

本期个人签名

斗剧预选最佳吐槽：洛克会输是因为没有吃菠菜。

读编交流 小编寄语

更多，访问：73139.blog.163.com

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2012.08.01-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

最近这两个月 PSV 的软件阵容依然贫瘠，相反倒是 PSP 平台的新作有种“死灰复燃”的感觉，这对玩家来说也是好事，可以让手头上的主机使用寿命更长。短暂的 8 月过后，我们就将赢来一年中新作推出的又一个高峰期，各种日美大作都会蜂拥而至。所以说，在接下来还剩一半的暑期之内，我们需要抓紧时间来补习老游戏，比如即将在本月发售的中文版《阿希娅的工作室》。(笑)

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 8 月					
2 日	勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族	ドラゴンクエスト X 目覚めし五つの种族 オンライン	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
2012 年 9 月					
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
25 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	美版
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版
2012 年 10 月					
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 8 月					
2 日	萌萌大作战 现代版 ++	萌え萌え大战争☆げんだいばーん ++ (ぷらすぷらす)	System Alpha	策略	日版
7 日	形与声	Sound Shapes	SCE	音乐	美版
9 日	奥加旋律	orgarhythm	Acquire	音乐	日版
9 日	银星将棋 强天怒斗风雷神	银星将棋 强天怒斗风雷神	Silver Star	桌面棋牌	日版
23 日	特殊报道部	特殊报道部	日本一	文字冒险	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
30 日	初音未来 女歌手计划 f	初音ミク – Project DIVA – f	SEGA	音乐	日版
2012 年 9 月					
20 日	小小大星球	Little Big Planet	SCE	平台动作	日版
27 日	地球防卫军 3 携带版	地球防卫军 3 ポータブル	D3 Publisher	动作	日版
27 日	伊苏 塞尔塞塔的树海	イース セルセタの树海	日本 Falcom	角色扮演	日版
27 日	纸箱战机 W	ダンボール战机 W	Level-5	角色扮演	日版
27 日	信长之野望 天道 升级版	信长の野望・天道 with パワーアップキット	Koei Tecmo	策略	日版
27 日	DJMAX 旋风 曲调	DJ MAX TECHNIKA TUNE	Cyberfront	音乐	日版
2012 年 10 月					
1 日	寂静岭 记忆之书	Silent Hill: Book of Memories	Konami	动作冒险	美版
18 日	英雄传说 零之轨迹 进化	英雄传说 零の轨迹 Evolution	角川 Game	角色扮演	日版
23 日	PS 全明星大乱斗	PlayStation All-Stars Battle Royale	SCE	动作	美版
25 日	街头霸王对铁拳	ストリートファイター X (クロス) 鉄拳	Capcom	格斗	日版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	刺客信条 Ⅲ 解放	Assassin's Creed Ⅲ：Liberation	Ubisoft	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
2012 年 11 月					
29 日	Fate/stay night	Fate/stay night［Realta Nua］	角川 Games	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年秋	龙之皇冠	动作角色扮演	2012 年秋	英雄传说 零之轨迹 进化版	角色扮演
2012 年秋	街头霸王对铁拳	动作	2012 年内	最终幻想 X	角色扮演
2012 年内	灵魂献祭	动作			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 8 月					
14 日	无间龙头	Sleeping Dogs	Square Enix	动作冒险	美版
14 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	欧版
21 日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers：Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
2012 年 9 月					
4 日	神鬼寓言 旅程	Fable: The Journey	Microsoft	角色扮演	美版
11 日	铁拳 TT2	Tekken Tag Tournament 2	NBGI	格斗	美版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
20 日	真的！我真的做出了天使	マジてん ~マジで天使を作ってみた~	Idea Factory	文字冒险	日版
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
25 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	美版
25 日	愤怒的小鸟 三部曲	Angry Birds Trilogy	Activision	益智	美版
27 日	死或生 5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
27 日	纯爱舞蹈社 Sweet	ラブ☆トレ ~ Sweet ~	Boost On	文字冒险	日版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
3 日	索尼克大冒险 2	Sonic Adventure 2	SEGA	平台动作	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザード 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
9 日	幽浮 未知敌人	XCOM: Enemy Unknown	2K Games	策略	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25 日	幻灵地狱	Phantom PHANTOM OF INFERNO	Nitro+	文字冒险	日版
29 日	纯爱舞蹈社 Mint	ラブ☆トレ ~ Mint ~	Boost On	文字冒险	日版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
2012 年 11 月					
6 日	光环 4	Halo 4	Microsoft	主视角射击	美版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版
2012 年 12 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 12 月	真・北斗无双	动作	2013 年 1 月 15 日	鬼泣 DMC	动作
2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	动作射击	2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作
2013 年 3 月 5 日	南方公园 真理神棍	角色扮演	2013 年 3 月 12 日	战争机器 审判日	动作射击
2013 年内	潜龙谍影崛起 复仇	动作			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 8 月					
2 日	马达加斯加 3	マダガスカル 3	D3 Publisher	动作	日版
2 日	Smile 光之美少女！ Let's go！童话世界	スマイルプリキュア！ レッツゴー！メルヘンワールド	日本 Columbia	文字冒险	日版
30 日	恶魔召唤师 灵魂骇客	デビルサマナー ソウルハッカーズ	Atlus	角色扮演	日版
30 日	闪乱神乐 爆裂 红莲之少女	闪乱カグラ Brust – 紅蓮の少女达 –	MMV AQL	动作	日版
2012 年 9 月					
6 日	失落的英雄	ロストヒーローズ	NBGI	角色扮演	日版
13 日	战国无双 编年史 2nd	战国无双 Chronicle 2nd	Koei Tecmo	动作	日版
13 日	新 绘心教室	新 绘心教室	Nintendo	益智	日版
25 日	愤怒的小鸟 三部曲	Angry Birds Trilogy	Activision	益智	美版
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
27 日	哭牙 KOKUGA	哭牙 KOKUGA	Cave	射击	日版
2012 年 10 月					
11 日	勇气原点 飞翔妖精	ブレイブリーデフォルト	Square Enix	角色扮演	日版
11 日	跨界计划	PROJECT X ZONE	NBGI	策略角色扮演	日版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
2012 年 11 月					
15 日	解放之刃 Exxiv	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年秋	AKB48+Me	模拟育成	2012 年秋	跃出 动物之森	模拟育成
2012 年冬	火影忍者 SD 疾风传 力量全开	动作	2012 年冬	闪电十一人 GO2 时空之石 热风・雷鸣	角色扮演
2012 年冬	莱顿教授 VS 逆转裁判	文字冒险	2013 年春	怪物猎人 4	动作

更多，访问：73139.blog.163.com

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 8 月					
14 日	无间龙头	Sleeping Dogs	Square Enix	动作冒险	美版
14 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	欧版
21 日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers：Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
23 日	轮回的拉格朗日 鸭川的日子 混合包	轮回のラグランジェ —鸭川デイズ— GAME&OVA Hybrid Disc	NBGI	文字冒险	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
30 日	战国 BASARA 高清合集	战国 BASARA HD コレクション	Capcom	动作	日版
30 日	神次元游戏 海王星 V	神次元ゲイム ネプテュ－ヌ V	Compile Heart	角色扮演	日版
2012 年 9 月					
11 日	铁拳 TT2	Tekken Tag Tournament 2	NBGI	格斗	美版
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル・ワ－ルド —银翼の覚醒—	NBGI	策略	日版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
20 日	交响诗篇 AO 游戏 & 动画混合包	エウレカセブン AO —ユングフラウの花々たち— GAME & OVA Hybrid Disc	NBGI	益智	日版
20 日	大航海时代 Online 第二世纪	大航海时代 Online 2nd Age	Koei Tecmo	在线角色扮演	日版
20 日	真・三国无双 6 帝国	真・三国无双 6 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
20 日	晓之护卫 三合一	晓の护卫 トリニティ	5pb.	文字冒险	日版
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
25 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	美版
25 日	愤怒的小鸟 三部曲	Angry Birds Trilogy	Activision	益智	美版
27 日	死或生 5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
3 日	索尼克大冒险 2	Sonic Adventure 2	SEGA	平台动作	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザ－ド 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	幽浮 未知敌人	XCOM: Enemy Unknown	2K Games	策略	美版
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
11 日	时间与永远	时と永远～トキトワ～	NBGI	角色扮演	日版
23 日	PS 全明星大乱斗	PlayStation All-Stars Battle Royale	SCE	动作	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25 日	亡灵地带 高清合集	ゾ－ン オブ エンダ－ズ HD エディション	Konami	动作	日版
25 日	黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	ダ－クソウル with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION	Fromsoftware	动作冒险	日版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
2012 年 11 月					
1 日	大神 绝景版	大神 绝景版	Capcom	动作	日版
1 日	无尽传说 2	テイルズ オブ エクシリア 2	NBGI	角色扮演	日版
1 日	如龙 1&2 高清合集	龙が如く 1 & 2 HD EDITION	SEGA	动作	日版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版
22 日	混沌思绪 诺亚	CHAOS；HEAD NOAH	5pb.	文字冒险	日版
22 日	混沌思绪 恋爱亲亲	CHAOS；HEAD らぶ Chu ☆ Chu！	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 12 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 12 月	如龙 5 圆梦之人	动作	2012 年 12 月	真・北斗无双	动作
2012 年内	第 2 次超级机器人大战 OG	策略角色扮演	2012 年内	魔女与百骑兵	动作角色扮演
2013 年 1 月 15 日	鬼泣 DMC	动作	2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	动作射击
2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作	2013 年内	潜龙谍影崛起 复仇	动作

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 8 月					
19 日	黑子篮球 奇迹的比赛	黒子のバスケ キセキの试合	NBGI	策略	日版
23 日	化物语 携带版	化物语 ポ－タブル	NBGI	动作	日版
23 日	侦探歌剧 2	探偵オペラ ミルキィホ－ムズ 2	Bushiroad	文字冒险	日版
30 日	机动战士高达 AGE	机动战士ガンダム AGE	NBGI	角色扮演	日版
30 日	冬宫异闻 天御柱	エルミナ－ジュ异闻 アメノミハシラ	Starfish	角色扮演	日版
30 日	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒	るろうに剑心—明治剑客浪漫谭— 完醒	NBGI	格斗	日版
30 日	未闻花名	あの日见た花の名前を仆达はまだ知らない。	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 9 月					
6 日	失落的英雄	ロストヒ－ロ－ズ	NBGI	角色扮演	日版
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル・ワ－ルド —银翼の覚醒—	NBGI	策略	日版
20 日	晓之护卫 三合一	晓の护卫 トリニティ	5pb.	文字冒险	日版
20 日	最终幻想 Ⅲ	ファイナルファンタジ－	Square Enix	角色扮演	日版
20 日	TIGER&BUNNY 实况任务	TIGER & BUNNY オンエアジャック！	NBGI	动作	日版
20 日	猎人 幻想冒险	ハンタ－×ハンタ－ワンダ－アドベンチャ－	NBGI	动作冒险	日版
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
27 日	恋爱、选举与巧克力 携带版	恋と选挙とチョコレ－ト ポ－タブル	角川 Games	文字冒险	日版
27 日	SD 高达 G 世纪 超世界	SD ガンダム ジ－ジェネレ－ション オ－バ－ワ－ルド	NBGI	策略	日版
27 日	纸箱战机 W	ダンボ－ル战机 W	Level-5	角色扮演	日版
2012 年 10 月					
4 日	灵魂驱动者	ソ－ルトリガ－	Imageepoch	角色扮演	日版
4 日	召唤之夜 3	サモンナイト 3	NBGI	策略角色扮演	日版
18 日	恋爱随意链	ココロコネクト ヨチランダム	NBGI	文字冒险	日版
25 日	偶像大师 闪亮音乐祭	アイドルマスタ－シャイニ－フェスタ	NBGI	音乐	日版
2012 年 11 月					
15 日	解放之刃 Exxiv	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	死神在背后	角色扮演	2012 年内	Fate/ 新章 CCC	角色扮演
2012 年内	噬神者 2	动作			

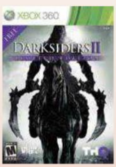
Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 8 月					
2 日	全假面骑士 骑士世代 2	オ－ル假面ライダ－ライダ－ジェネレ－ション 2	NBGI	动作	日版
2012 年 9 月					
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
27 日	特命战队 Go Busters	特命战队ゴ－バスタ－ズ	NBGI	动作	日版
2012 年 10 月					
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版

08.14 黑暗血统 Ⅱ

攻略预定

多机种 动作 ■THQ ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 A

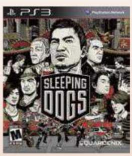


2010 年 9 月，《黑暗血统》以令人眼前一亮的艺术风格和优秀的操作手感让喜爱动作游戏的玩家们领略到了制作组 Vigil Games 的实力，结尾剧情伏笔也让玩家们对续作充满了期待。如今，《黑暗血统 Ⅱ》即将与我们见面，游戏的主角变成了另一位天启骑士“死亡”，故事的时间线并非在第一作之后，而是与第一作并行，讲述了死亡因为并不相信自己的兄弟战争是毁灭世界的罪人，为了寻找真相而展开的冒险。前作虽然看似自由度较高，但本质还是线性游戏，而本作加入了很多支线任务，地图也是前作的数倍之大，诚意十足。

08.14 无间龙头

攻略预定

多机种 动作冒险 ■Square Enix ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 A



前身是《真实犯罪》的续作，被 SE 接手后焕然一新。故事讲述了一部类似《无间道》的故事，可以说是对于中国玩家来说比较亲切的“香港版 GTA”。游戏中可以互动的场景以及可以玩的内容比比皆是，此外还有各种升级系统，战斗部分也毫不含糊，利用场景互动可谓暴力血腥的同时又充满了爽快感。游戏受到了海外媒体的一致好评，配音上更是请来了不少大牌来坐镇，喜欢港片和卧底题材的玩家千万不要错过。且看本作是否能像《黑道圣徒》系列”一样在沙箱类型中走出自己的一条路。

08.30 机动战士高达 AGE

PSP 角色扮演 ■NBGI ■无对应周边 推荐度 B



游戏基于当前热播的国民动画《高达 AGE》制作，不仅在原作中出现的角色都悉数登场，还会加入不少原创剧情，玩家能操控三名主角体验这场跨越百年的战争。由于本作由 Level-5 开发，从公布的情报来看本作的战斗系统和同社的《纸箱战机》极为相似，相信大部分玩家都能轻松上手。值得一提的是，本作分为两个版本，根据版本不同，乱入的高达作品机体和主角机的更换部件都有所不同，其中《领域加速》为 UC 世纪的机体乱入，而《宇宙驱动》为 00、SEED 等新生代机体。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

更多，访问：73139.blog.163.com

2012佛山天下聚会，夏日游戏祭！

独乐乐不如众乐乐，游戏大家一起玩才有乐趣！快乐的暑假怎么能缺少一场游戏聚会！热闹的掌机联机，刺激的游戏比赛，还有又萌又热情的女仆！你还等什么？2012 佛山天下聚会，期待你的到来！

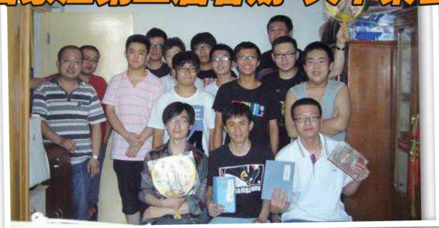
聚会时间	2012年8月5日(星期日)12:00–18:00
聚会地点	桂城PMS女仆桌游店（南海公安局旁 地铁：桂城站，公交：南海公安局站 仅需步行5分钟）
消费	入场费25元，送冷饮小吃各一份，不包午餐，店内还有各种其他食物与饮品（需自费购买）
联系Q群	UCG佛山天下聚会交流群（249041173）（请注明：佛山天下聚会）
联系人&电话	油炒尖米（吉米）15217656064
聚会内容	掌机联机，FIFA12，街霸4比赛，桌游，PS3游戏试玩
注意事项	由于场地有限，有意参加者请尽量提前报名 想了解更多请关注新浪微博 @ 油炒尖米 @PMS 女仆桌游店



苏州掌机联盟暑期游戏“三重天”电竞&聚会活动

地区：苏州	苏州
聚会名称	苏州掌机联盟暑期游戏“三重天”电竞&聚会活动
聚会时间	2010 年 8 月 18 日星期六 上午 10:30 ~ 下午 5:00
聚会地点	久光百货 1F 红黄中庭
报名QQ群	11381702
报名联系人	萝卜
预计规模	60人
聚会口号	地铁 便捷 运动 格斗 体感 狩猎
活动目的及其意义	苏州今年开通了地铁，活动的地方更便捷了，所以选了一处可以聚集很多的人都地方聚会，加上擦身活动。
趣味游戏问答二周目	主要是围绕一些游戏的常识，豆知识，以及心得方面的问答。目的是让玩家之间有互动，交流游戏，交流心得，普及游戏知识。
交通指引	1. 公交车 – 所有途经久光百货的公交线路（共 5 条）117 156 168 219 28 2. 地铁 – 时代广场站下去直接就是久光（非常的方便）

石家庄第二届暑期“天下聚会”



2012 年 7 月 22 日石家庄迎来了第二届暑期“天下聚会”游戏盛宴。就在聚会的前两天主办方得知聚会当天要下大雨，生怕聚会会因为没人而取消，没想到主办方的忧虑是多余的，天空是一片大好，温度也正好，难道是老天爷在保佑我吗？呵呵！

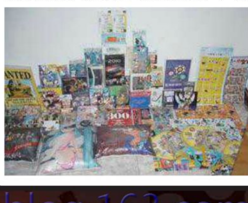


▲对阵表

主办方期待聚会很久了，看着第二天就要聚会了，聚会的前一晚激动的也没睡好觉，早晨 6 点就打开了各种主机，同时还用电脑放着各种游戏的音乐等着玩家们的到来，马里奥，最终幻想，初音未来，魂斗罗……各种经典音乐在迎接着玩家们。

上午 7 点各玩家纷纷出各自家门给主办方打电话，找地址，上午 9 点玩家们纷纷到来，家用机试玩，掌机联机，桌游大战等各种自由活动。上午最值得一提的就是玩家们终于实现了四打《幽游白书——魔强统一战》的愿望。

下午 1 点，比赛开始。第一个项目是《97 格斗之王》，“带不带选用疯子”“可不可以选大蛇”“带不带直接发必杀”……各玩家在商量着。各玩家都绷紧神经，生怕一招不慎而导致惨败。到了半决赛更是火药味十足，紧张，镇定，双方都是最后一丝血，谁要失误谁就要被淘汰，当然了，既然是比赛，那肯定是有人欢喜有人忧，最终失败的玩家满脸沮丧，没办法，现实是残酷的。《97 格斗之王》比赛完了以后，接下来就是《街霸对铁拳》以及《火影忍者 世代》的两个项目同时进行。“哇，这个人用摇杆，赖皮。”“就是啊……他用摇杆，我们用手柄，汗！”经过一番辩论，大家还是友好的，谁也不会太在意用什么控制器。《街霸对铁拳》比完以后，冠军得到了一个初音未来的性感抱枕，其它玩家都跟他说“咱们换换吧？”一片欢乐！这时，《火影忍者 世代》比赛项目也杀到了决赛，值得一提的是决赛是一名学生小玩家对阵职业大玩家，最终小玩家险胜大玩家，获得冠军，得到一个路飞的手办，其它玩家都跟他说“咱们把奖品换换吧？”又是一片欢乐！最后的比赛项目是《实况足球 2012》，各路球迷玩家不服在欧洲杯中自己支持的球队的表现，决定在天下聚会这个机会中一决胜负。“我靠！这球门将都能拿住”“你小子传的球真贼”“你的荷兰在欧洲杯上小组都没出现，别比了，趁早投降吧，哇哈哈哈……”“这球抡的……真带劲儿”经过一番大战，最终是黑马神经刀战胜了夺冠大热门，得了《实况足球 2012》冠军。



最后主办方为大家合影留念，发放奖品以及纪念品，就在发放纪念品的时候，三个电玩动漫迷为了一盒初音的贴纸而互相争抢，现场晕倒一大片。感谢 :UCG、莲动漫、金龙游戏（海龙店）提供的奖品以及纪念品，同时也感谢老瓜，西面提供 X360 给大家试玩。玩家们才是最牛逼的，谢谢大家的到来，下次大家再聚啊！

更多，访问：73139.blog.163.com



更多，访问：73139.blog.163.com



下期预告

300期十万元大抽奖
中奖名单公布

《生化6》里昂篇、克里斯篇、杰克篇 内部试玩报告
日本CAPCOM总部探访、深入开发部现场　　UCG小编带大家游览大阪、逛宅物一条街
图文游记&影像记录，独家内容不可错过

更多，访问：73139.blog.163.com